26
ANNO 4
NUMERO 26
GENNAIO 1994
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

164 PAGINE DI MANIA

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

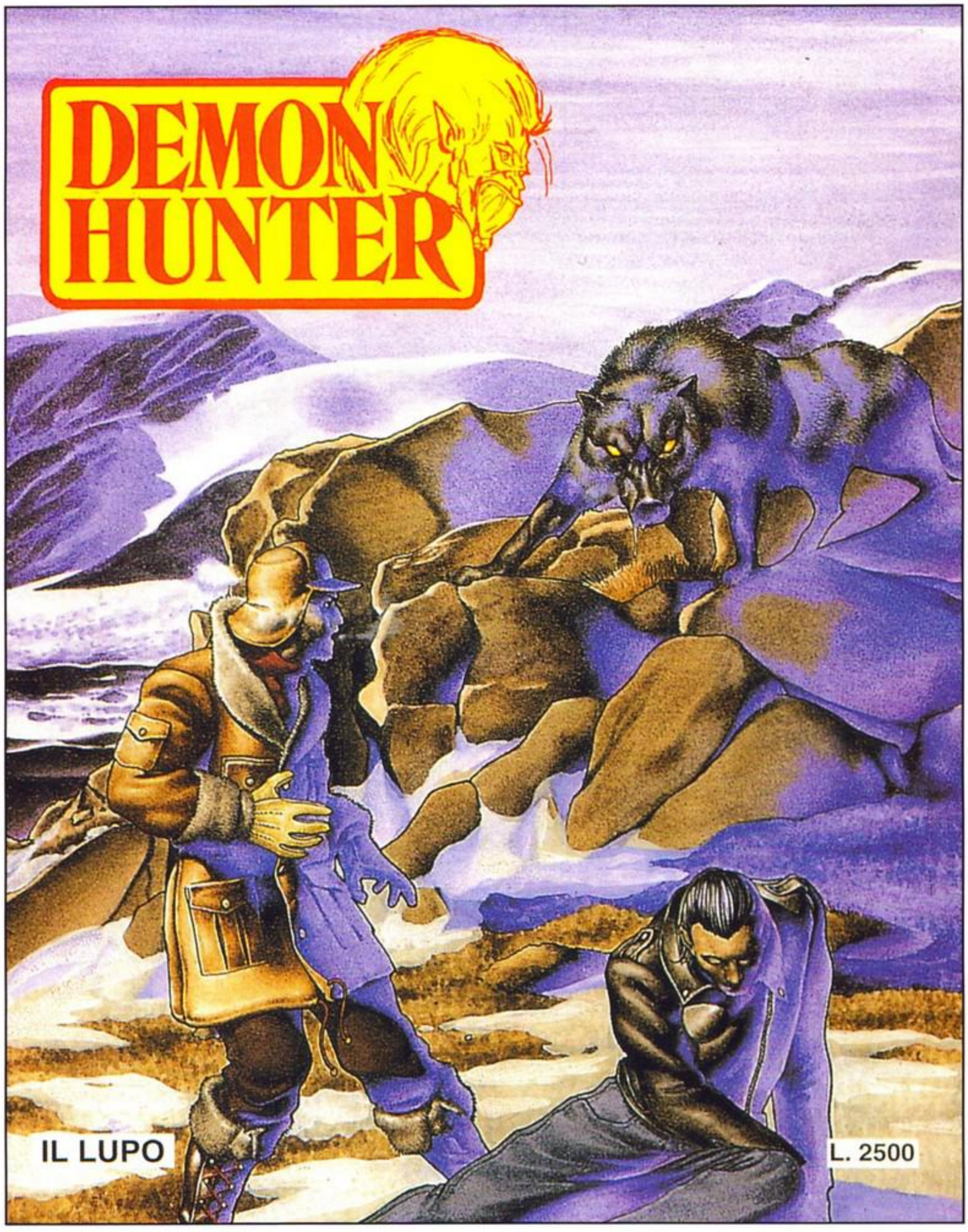
ETERNAL CHAMPIONS
IL NUOVO BEAT 'EM UP PER MD

FATAL FURY 2 E CLAYFIGHTER SU SNES

LA GUIDA COMPLETA A
MORTAL KOMBAT

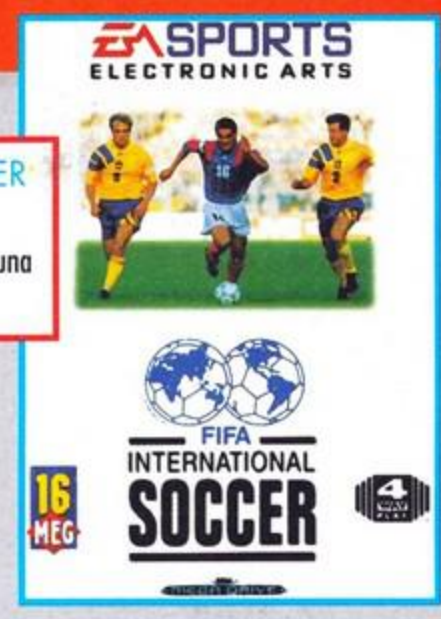
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IL FUMETTO
PIÙ INTRIGANTE



CORRI, E' GIA'
IN EDICOLA

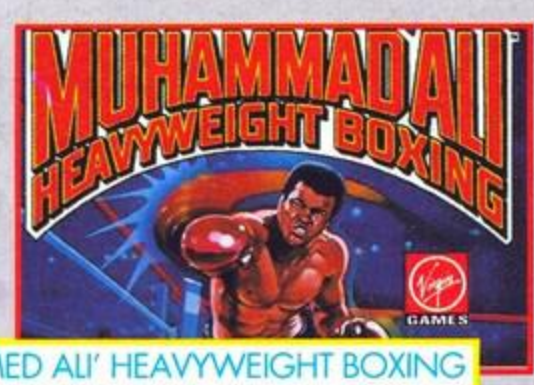
Leader presenta ...



FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE
Giocalo...e ti sembrerà di essere nella tribuna di S. Siro.

THE LAWNMOWER MAN
SUPER NES / GAME BOY
(IL TAGLIAERBE)
Entra nel mondo della "realtà virtuale".

ROBOCOP 3
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le avventure del poliziotto androide più famoso del mondo.



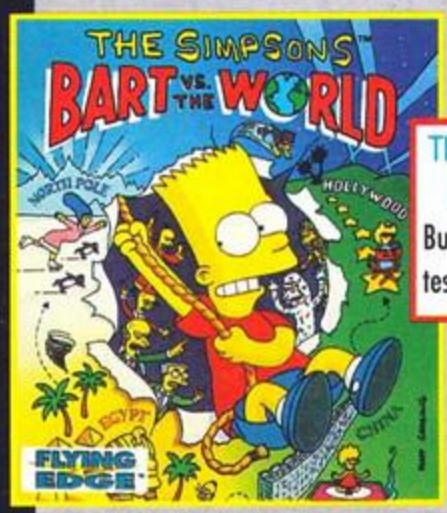
MUHAMMED ALI' HEAVYWEIGHT BOXING
GAME BOY
Appassionanti sfide su ring incandescenti, fra ali di folla in delirio. Muhammed Ali é questo e ... molto altro.

ADDAMS FAMILY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
La famiglia più svitata d'America é finalmente sbarcata sulla tua console SEGA preferita.

... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO

WINTER OLYMPICS
SUPER NES / MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le emozioni "sottozero" delle Olimpiadi Invernali '94: 10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

COOL SPOT / SUPER NES
Aiuta Cool Spot a scovare i suoi amici tenuti prigionieri in una serie di mondi colorati e divertenti, ma anche pieni di insidie.



THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD
MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Burt è ora impegnato in una appasionante caccia al tesoro in giro per il mondo.

TERMINATOR 2 THE JUDGEMENT DAY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Aiuta Arnold Schwarzenegger, alias Terminator, a sconfiggere i responsabili dell'olocausto nucleare.

Console

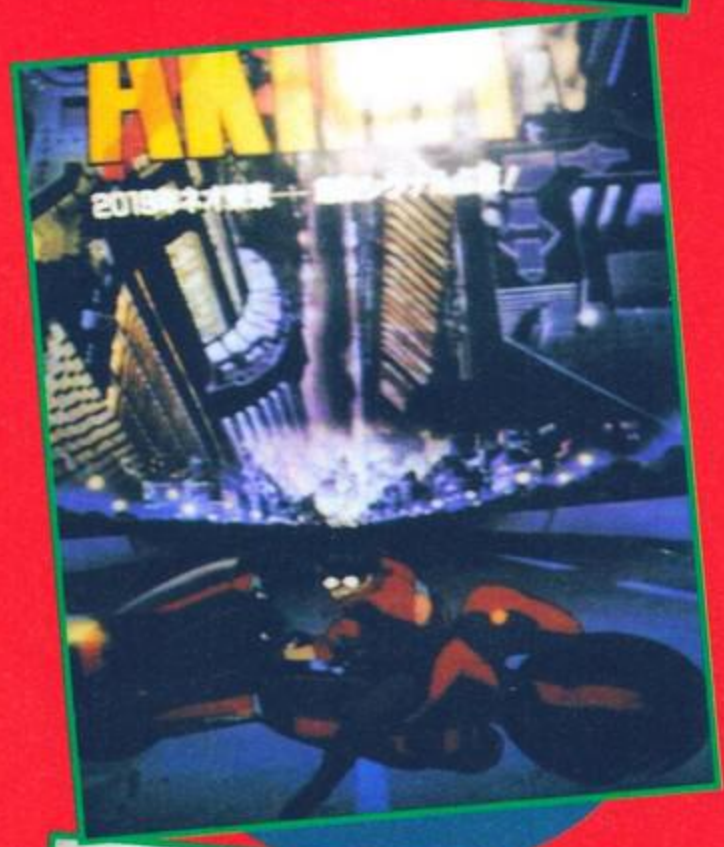
LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 6
MADE IN JAPAN 10
AMERICANICAMENTE 15
NINTENDO NEWS 17
SEGA CITY 20
RECENSIONI 25
PREVIEW 119
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 124
ROGUE'N'ROLE 128
CONSOLIAMOCI 133
CONTROL YOUR CONSOLE 136
BOVAS' HARD CAFE' 154



GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi • Redazione: Xenia -

1994. ANNO NUOVO, NUOVE CONSOLE.

Già, anno nuovo e nuove console. Lo so che non ne potete più: avete appena acquistato l'ultimo ritrovato elettronico in fatto di console, e già siete surclassati da un vostro amico che ha appena comprato l'ultimissimo ritrovato elettronico in fatto di console. E a fare le spese di tutto questo siete proprio voi... e i vostri genitori che non sanno più che pesci... anzi, che console, pigliare. Ma credetemi, non sempre le novità si rivelano veramente interessanti, ma quelle che vi offriamo noi sono invece gustosissime.
Beh, intanto avrete apprezzato senz'altro le dimensioni della rivista che vanno sempre più aumentando (non sempre l'altezza è quella che conta: in questo mese, per esempio, troverete più pagine di redazionali rispetto al numero precedente), anche perché le novità certo non mancano, ma da questo mese potrete apprezzare anche un servizio incredibile che Consolemania vi offre: potrete comunicare coi noi ben 24 ore su 24 e 7 giorni su 7!
E' un servizio incredibile che vi spieghiamo dettagliatamente a pagina 7 di questa rivista.
Volete altre novità? Queste non vi bastano? Allora basta stare attenti alle edicole... c'è una novità che vi aspetta.
Ciao!

Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

3 D O

69 CRASH 'N' BURN
105 STELLAR 7 - DRAXON'S REVENGE

A M I G A C D 3 2

34 ZOOL

G A M E B O Y

109 BIONIC COMMANDO
51 CASTLE QUEST
75 DARKWING DUCK
99 FELIX THE CAT
83 MICKEY'S DANGEROUS CHASE
45 PANG

G A M E G E A R

62 JUNGLE BOOK

M A S T E R S Y S T E M

62 JUNGLE BOOK

M E G A C D

119 JOE MONTANA FOOTBALL - PREVIEW
120 PRIZE FIGHTER - PREVIEW

M E G A D R I V E

49 AWESOME POSSUM
52 DUNE 2 - THE BATTLE FOR ARRAKIS
84 ETERNAL CHAMPIONS
110 GREATEST HEAVY WEIGHTS
97 LOST VIKINGS
80 MADDEN NFL '94
26 ROBOCOP VERSUS TERMINATOR
61 SOCKET
40 WINTER OLYMPICS
117 ZOOL

N E S

95 CARTOON WORKSHOP
79 RODLAND

S U P E R N I N T E N D O

106 ACCELEBRID
46 ACTRAISER 2
30 CLAYFIGHTER
90 FATAL FURY 2
56 MACROSS
37 PAC ATTACK
73 SENSIBLE SOCCER
89 SUNSET RIDERS
76 SUPER PUTTY
102 YOUNG MERLIN

Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ANTEPRIMA

Peccato: il 3DO doveva essere sottomano per questo numero, onde fornirvi, oltre alle specifiche tecniche della nuova macchina da gioco, le prime impressioni sulla macchina e anche su Crash 'n' Burn,

il gioco allegato. Il numero prossimo sarà decisamente più grasso visto che rintracceremo (speriamo) anche un Jaguar e qualche ulteriore info sul Saturn (consultare Made in Japan, Marco dovrebbe aver rintracciato qualcosa)(a volte l'ottimismo di Stefano mi commuove... NdAlex)
.
A proposito di nuove macchine,

qualcuno di voi potrebbe avere visto nelle pagine di qualche importatore parallelo la pubblicità di una nuova console con Cd-Rom, il Marty. Beh, non si tratta esattamente di una nuova console, è infatti basata su un computer, l'FM Towns (un po' come il CD32 per l'Amiga) dotato di CD-ROM, una delle macchine che va per la maggiore in Giappone in un panorama fatto di strane macchine come l'X68000 o PC9801, assolutamente incompatibili con qualsiasi cosa non si trovi in Giappone. L'FM Towns non ha mai messo il naso fuori dal Sol Levante, e anche il Marty sembra pensato più a un mercato interno (ovvero quasi tutti i titoli, a parte qualche arcade, sono in giapponese stretto) anche se perfino qualche casa occidentale (vedi la Psygnosis con Microcosm e Shadow of the Beast o la Infogrames con Eternam e un tennis, ma gli sviluppatori non sono moltissimi) si è messa a sviluppare software per la suddetta, per di più buona parte dei titoli sembrano orientati verso il setto-

WANTED

A ridurre le fila dei giochi più attesi (da me) ci hanno pensato un paio di arrivi (Clayfighters e Dune II su tutti): nessuna novità particolare da segnalare, ma quando Alex tornerà dal CES la lista dovrebbe considerevolmente allungarsi. Avrete anche notato la misteriosa sparizione di Streets of Rage 3 e Ultima Underworld: anche se annunciati non ci è arrivato nulla di ufficiale al riguardo (niente foto o press pack) e per evitare telefonate in redazione richiedenti informazioni che non abbiamo sarà meglio posticipare a quando avremo qualcosa di più concreto. Dominus sembrava invece un interessante gioco alla Populous uscito in America, ma non è più nuovissimo e se non è riuscito a farsi strada da noi fino ad ora...

Sonic CD	Mega CD	Sega
Virtua Racing	MD	Sega
Castlevania:		
The New Generation	MD	Konami
Dragon	MD SNES	Virgin
Mr. Nutz	SNES	Ocean
Secret of Monkey Island	Mega CD	Lucasarts
Indiana Jones IV:		
Fate of Atlantis	Mega CD	Lucasarts
Batman Returns	Mega CD	Sega
Daffy Duck:		
The Marvin Missions	SNES	Sunsoft
Rabbit Rampage	SNES	Sunsoft
Eye of the Beholder	Mega CD	Capcom
FX Trax	SNES	
Jungle Book	SNES	Virgin
Dominus	Genesis	Asciiware
Toejam & Earl 2	MD	Sega
Lemmings 2: Two Tribes	SNES	Psygnosis
Ganbare Goemon 2	SNES	Konami

re didattico educativo. Se ci saranno novità di particolare rilievo non mancheremo di informarvi.
Un'ultima cosa invece riguardo alle voci riguardo al CD ROM per Neo Geo: come avevo detto sono e restano soltanto voci, non è nulla di ufficiale e tantomeno ci sono notizie al riguardo, inutile telefonare in redazione al riguardo.

ULTIMISSIME: HANNO INVENTATO LA RUOTA!

A dire il vero non è una ruota, ma un volante che, a detta della Spectravideo, dovrebbe sostituire i joypad dei vostri joypad Sega e Nintendo. Inclinando il Freewheel vengono infatti attivati appositi switch del tutto simili a quelli dei joypad (sono inseriti anche i pulsanti relativi, naturalmente) proprio come per un volante... devo proprio specificarvi per quale tipo di giochi è pensato?
L'unica pecca è che i joypad per

console sono digitali (acceso o spento, chiuso o aperto, destra o sinistra) e una periferica del genere avrebbe avuto più senso nel casi di dispositivi analogici come i joystick PC: probabilmente sono stati adottati stratagemmi per ottenere effetti simili, ma la limitazione rimane. L'attrezzo è uscito a Dicembre in Inghilterra, ma dovrebbe arrivare presto anche da noi, provatelo in ogni caso prima di acquistarlo.

TUTTA LA REDAZIONE A TUA DISPOSIZIONE!

IN LINEA CON NOI 24 ORE SU 24 7 GIORNI SU 7

144.22.09.45

Da gennaio potrai parlare con noi chiamando questo numero di telefono valido da tutt'Italia!
Inizialmente ti offriamo la possibilità di conoscere giorno per giorno le novità riguardanti il mercato del tuo computer o della tua console che non sono ancora state recensite sulle nostre riviste, ma presto potrai anche vendere, comprare o scambiare hardware e software, conoscere nuovi amici appassionati di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri redattori!
E' un servizio davvero straordinario che costa solo 635 lire* al minuto; è una soluzione che ci permette di non penalizzare chi per chiamarci deve comporre il prefisso 02, rischiando magari di fare un'interurbana e di non trovarci in Redazione.
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

MANDATECI LE VOSTRE BUONE AZIONI

Lo spirito del Natale è ormai quasi passato ed è invece arrivato l'anno nuovo. Ognuno di voi avrà fatto i propri buoni propositi, ne siamo sicuri ma, nonostante il titolo, non stiamo riferendoci a quelli.
Stiamo invece parlando della possibilità che avrete di veder comparire la vostra foto su ConsoleMania... Come fare? Semplice!
Mandateci, registrata su una videocassetta VHS, la vostra migliore azione (il vostro miglior gol, il vostro miglior autogol, e via così) realizzata giocando con FIFA International Soccer per Mega Drive, assieme a una vostra fotografia. Ci faremo carico di guardare tutte le azioni che ci verranno inviate e, mensilmente, pubblicheremo nome e cognome dei migliori goleador del Mega Drive. Che aspettate?

(* + IVA) SV Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo MI - 02/66.03.71.57

CADARIO
IL NUMERO UNO DEI COIN - OP
GRAFICA E REALISMO ECCEZIONALE
SUPER NINTENDO GAME BOY
SCEGLI IL TUO CAMPIONE E FINISCI I TUOI AVVERSARI
SFIDE PER 1 O 2 GIOCATORI
GAME GEAR - MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
AMIGA - PC
Acclaim
NUMEROVERDE 167 - 821177
LEADER DISTRIBUZIONE
"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

MORTAL KOMBAT®

DA NON PERDERE!

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway®
Manufacturing Company.All rights reserved.
© 1993 Acclaim Entertainment, Inc.

MADE I

Ueilà! Eccoci giunti (e anche un po' marzocco, va là) al consueto appuntamento con le novità made in Japan (lo dice anche il titolo...). Che si dice di bello? Beh... Che scrivo a fare l'articolo? Insomma, datevi una mossa e continuate a leggere...

Questo mese iniziamo da una console che non abbiamo mai trattato prima d'ora: il Master System. Definitivamente morto e sepolto (nel paese del Sol Levante, s'intende), è stato recentemente ri-

Kenshiro su Master System!

Romancing Saga 2 (SFC).

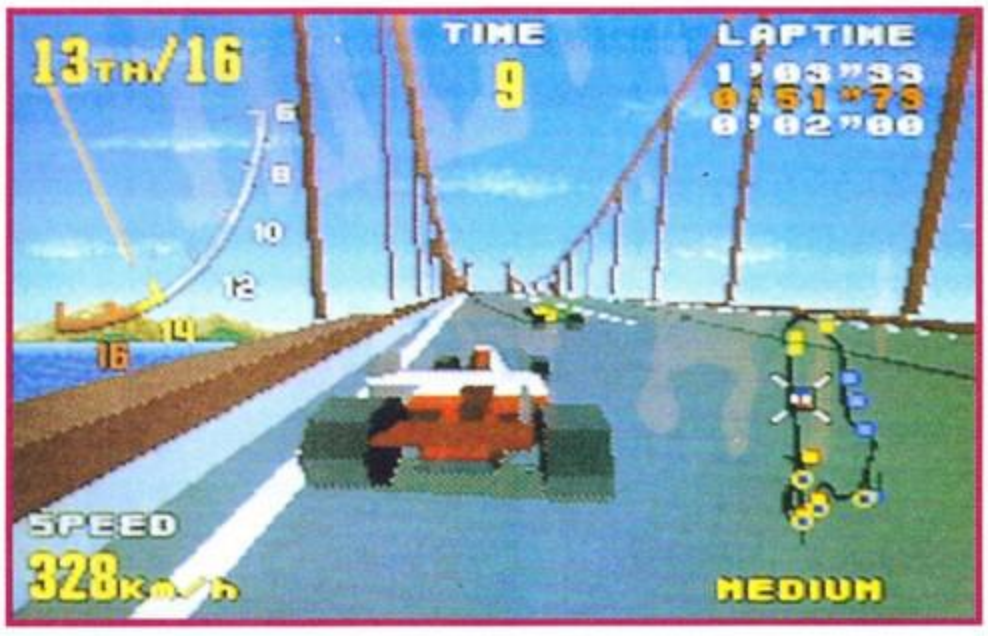
mo scoperto che qualche tempo fa qualcuno ha deciso di realizzare una versione delle avventure di Ken il Guerriero anche per questa console. Bella la foto, eh? Tanto in Italia non arriverà mai...
Continuiamo con il coloratissimo mondo Sega (si fa per dire). Ogni mese compaiono nuove foto di Virtua Racing per Megadrive, e ogni mese sembra sempre più incredibile. Beh, beccatevi una delle foto dell'ultimissima versione, sbavateci su e attendete con noi.
Super Famicom: potevamo re-

Il gioco dei robottoni dal titolo sconosciuto... Ma non per molto!

YS IV per Super Famicom: non è molto differente dagli altri, vero?

Uno dei tanti Might & Magic per MD.

2, e non dovrebbe essere nemmeno brutto. Che i programmatori abbiano imparato la lezione? Il titolo comunque è Battle Masters, e la recensione sarà sul prossimo numero.
Sempre parlando di picchiaduro,



Virtua Racing (MD).

lanciato a un prezzo irrisorio e con un nuovo nome. E a noi? Beh, tanto per farvelo sapere, frugando su un paio di riviste abbia-

censirlo, e invece niente (problemi vari). Nel frattempo, sappiate che sta per uscire un altro bel picchiaduro in stile Street Fighter

Mario Vs. Wario: se non avete il mouse... (SFC).

JAPAN

Rushing Beat Ashura (SFC).

sempre parlando di Super Famicom ma cambiando genere: più simile a Final Fight, ma con i personaggi molto più strani: stiamo parlando dei Kamen Rider, una strana squadra di uomini-insetto di solito muniti di strane motociclette, esageratamente popolari in Giappone e abbastanza noti anche qui da noi. I telefilm originali appartengono alla serie dei mostroni di gomma, questo dovrebbe dirvi tutto.
Phantasy Star IV per Megadrive è sulla dirittura d'arrivo: le riviste specializzate già scalpitano e sparano speciali su speciali, e nell'arco di un centinaio di pagine è possibile trovarne la pubblicità almeno un paio di volte. Noi ci limitiamo a una foto, per ora...
Vi ricordate di Rushing Beat Ashura (SFC)? Ve l'ho nominato il mese scorso... La casa produttrice ci ha fatto avere un po' di materiale nuovo, e dalle foto che abbiamo visto sembra davvero qualcosa di eccezionale. Non trovate? Beh, fatti vostri. Allegate c'erano anche un paio di foto di un gioco di calcio dal titolo incomprensibile, voi che ne dite?
Ma parliamo un po' di Neo Geo: giochi nuovi, nemmeno a parlarne (per lo meno non in questa rubrica). Comunque, il mediocre King of the Monsters 2 sta per uscire anche su SNES. La domanda è: chi ne aveva bisogno? Bah, qualche fan lo si trova sempre. Un po' meno attinente con questa rubrica, è la pubblicità (quella giapponese, of course) di Fatal Fury 2 per Super Famicom che trovate qui da qualche parte: non centra un tubo, ma è troppo bella e dovevamo farvela vedere.
Sempre parlando di cose importantissime ed essenziali per la sopravvivenza, che ne dite della bevanda in lattina di Sonic? Beh, se hanno fatto la Banana Cola, perché stupirsi di questa? L'unica cosa che si riesce a capire è quello che è scritto all'esterno, ovvero "Power Vita-11" e "Water". Che sia una specie di Gatorade? Bah.
Ma torniamo a parlare di cose serie. Ricordate Ganbare Goemon per Super Famicom, noto anche come Legend of Mystical Ninja? Beh, ecco a voi le foto del suo seguito, intitolato, molto fantasiosamente, Ganbare Goemon 2. I sottogiochi non si contano più, e probabilmente andranno a sostituire la struttura vera e propria del gioco, che non era nemmeno un gran che. Vi segnalo comunque la prova del sumo, con tanto simil-mech da utilizza-

Ranma su Super Famicom!

Kamen Rider colpisce ancora! (SFC).

Battle Master (SFC).

Stiamo tutti aspettando, ma quando esce Phantasy Star IV (MD).

Bello, eh? E il titolo?

MADE IN

re per i combattimenti. In tanto che ci sono, ve ne segnalo un altro di sumo, un po' più serio e sempre per Super Famicom. Se il vostro passatempo preferito è stringere in focosi abbracci dei grassoni tutti unti, allora vi divertirete. Comunque fate schifo.
Torniamo al Megadrive: la Sega in persona sta per pubblicare Cotton, la conversione dell'omonimo shoot'em-up che tanto ha spopolato in sala giochi (io non l'ho mai giocato, ma sapete

Dragon's Revenge (MD).

Dragon Ball Z 2 (SFC).

R-Type III (SFC).

com'è, le frasi di rito...). Si tratta di un titolo abbastanza alternativo, visto che non si guida la solita astronave ma una strega a cavallo di una scopa. A quanto pare i programmatori hanno deciso

di inserire un paio di sezioni extra in prima persona, l'importante è che non abbiano lasciato fuori nulla. Non trovate?
Una buona notizia per chi è un appassionato di Manga: sta per uscire un nuovo gioco di ruolo ispirato a Ranma Nibunnoichi, o Ranma 1/2 (a scelta). La popolarità di questo personaggio non accenna a calare, e sapete una cosa? Meglio così. Io continuo ad attendere che qualcuno faccia arrivare gli OAV in Italia...
Vi piacciono i giochi di ruolo? E allora vai coi giochi di ruolo! In una botta ve ne presento ben tre: Romancing Saga 2, Arcus Odissey e YS IV - The Mask of Sun. Il primo è il seguito di un gioco popolarissimo in Giappone, sembra esageratamente bello e ha già mandato in visibilio tutti i fan della serie. Speriamo venga tradotto, per lo meno in inglese. Arcus Odissey lo conosciamo già, è stato uno dei primi giochi recensiti di Consolemania ed è anche abbastanza carino. Un po' semplice, ma carino. Infine, YS IV: il sottoscritto si è divertito troppo con il primo YS, ha giocato abbastanza il secondo e ha finito in una giornata il terzo. La serie è andata in calando, anche perché i programmatori non si sono adeguati ai vari cambiamenti di stile e sono rimasti un po' indietro. Le cose non sembrano cambiate per questo quarto episodio, ma si sa, la speranza è l'ultima a morire... Tutti e tre, comunque, sono previsti per SFC.
I possessori di Megadrive si stanno annoiando? Non dovrebbero, perché c'è qualcosa anche per loro: Might & Magic III! Oppure è Might & Magic IV? Chi lo sa. Fatto sta comunque che è un gran bel gioco di ruolo, la sequenza introduttiva è molto bella e sta per uscire tra breve.
Per la serie "aggiornamenti", vi ricordate quel gioco uno-contro-uno con i 'mech visti da dietro? Continuiamo a ignorarne il titolo (per il mese prossimo scopriremo qualcosa di più... Cosa volete farci, sono pigro), ma abbiamo nuovo materiale e un'illustrazione davvero cari-

Mettetevi a dieta o finirete così...

Ganbare Goemon 2 (SFC).

Vampire Hunter (MD).

Arcus Odissey (SFC).

JAPAN

Cotton (MD)

na.

Beccatevele e attendete.
Di Dragon Ball Z 2 (SFC), invece, sappiamo il titolo (l'avete appena letto) e non abbiamo quasi niente: tutto quello che si sa è che è il seguito di Dragon Ball Z, è basato sull'omonima serie televisiva e dovrebbe essere un po' meno laido del suo predecessore. La grafica è carina, e sembra ci sia la possibilità di combattere a distanza.
Parliamo un po' di flipper: è imminente Dragon's Revenge per Megadrive, prodotto dalla Tengen. E' il seguito di Dragon's Fury, ha tanti quadri bonus e sottogiochi misti: decisamente interessante.
Sempre per la serie "ci sono sfuggiti", ecco a voi Mario vs Wario (SFC); questo intrigante puzzle game è giocabile solo ed esclusivamente tramite mouse, per cui dubito che lo vedremo molto presto qui in Italia. Vi faremo sapere com'è, comunque non sembra male. Che sbadato! Stavo per dimenticare: R-Type è giunto al suo terzo episodio, e la buona notizia è che sembra davvero una cosa buona e giusta. Non rallenta (dicono), è giocabile (dicono) ed è fatto veramente bene (dicono). Vedremo...
Ma torniamo al Megadrive: dopo anni e anni di supporto esclusivamente Nintendiano (e anche qualcosa per MSX, ma a noi non interessa) la Konami lancia le avventure di Simon Belmont (o di qualche suo parente) anche su Megadrive: stiamo parlando di Vampire Hunter, che è in effetti l'ennesimo Castlevania. Se manterrà il livello dei suoi predecessori, sarà un titolo da non perdere.
Chiudiamo con Eye of the Beholder per Super Famicom: le versioni originali hanno letteralmente spopolato, e su SFC come concorrenza c'è solo Dungeon Master. Chissà come riusciranno a convertirlo? Chi vivrà vedrà, nel frattempo vi saluto e vado a scrivere le didascalie di questa marea di foto.

Marco Auletta

セガソニック缶350

パワーを補給だ!!

ソニックが缶入り飲料になって登場。前号の付録でも紹介したこのソニック缶が最近、自動販売機をジャックしつつあるらしい。こいつを飲んで、ソニックみたいに元気になっちゃおうぜ。

●編集部「ソニック缶プレゼント」係に応募してね。

1ケース(24本入り)を10名様にプレゼント!

Dissetiamoci con Sonic...

King of the Monsters 2 (SFC)

Eye of the Beholder (SFC).

APPASIONANTI SFIDE
SU RING INCANDESCENTI.
FRA ALI DI FOLLA IN DELIRIO.
MUHAMMAD ALI
E' QUESTO E ...MOLTO ALTRO.

A. POLI

79.900
PREZZO AL PUBBLICO
IVA INCLUSA

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

Virgin GAMES

GAME BOY™ Nintendo

AMERICANICAMENTE

Qualche piccolo aggiornamento sulla nuova console dell'Atari, il (la?) Jaguar. Per una lista completa delle specifiche tecniche e per una prima recensione della macchina dovrete attendere il mese prossimo, almeno speriamo, se Alex se ne riuscirà a procurare uno quando andrà a Las Vegas per il prossimo CES. Per intanto è ufficiale l'uscita anche di un CD ROM per la console, ma a differenza degli altri "mostri" in uscita o meno al momento, sarà una console basata principalmente su cartucce, grazie anche a un piccolo trucchetto neanche troppo misterioso. Le cartucce per la (il?) Jaguar arriveranno infatti a un massimo di 48 Mbit (non che non sia possibile farne di più grosse, semplicemente diventerebbe antieconomico per il costo delle ROM), ma potranno contenere l'equivalente di quasi 400 Mbit di dati grazie a processi di compressione. Chiunque abbia mai utilizzato un pkzip su computer sa di cosa stiamo parlando: grazie ad algoritmi di codifica le informazioni, i dati, vengono ridotti a una forma più ridotta. L'unico particolare è che i dati, prima di essere utilizzati, devono essere prima decompressi, e ciò richiede un minimo di tempo e lavoro (e a quanto pare l'hardware del (la?) Jaguar lo fa senza alcun rallentamento sugli altri processi del gioco). La console utilizza poi dei processi particolarmente efficaci di compressione (del tipo Jpeg o Mpeg) che riducono di molto il volume dei dati a scapito di una riproduzione non perfetta di quelli originali: cosa non grave visto che si tratterebbe di dati riguardanti, per esempio, la grafica e non il codice del programma. Il condizionale resta d'obbligo fino a quando non riusciremo a metterci sopra le mani, quello che possiamo dirvi è che chi ha potuto vedere per ora alcuni dei giochi non ne è rimasto particolarmente impressionato; in compenso è stato annunciato anche un Chekered Flag II, poligoni a go-go, per un gioco di corse forse un po' superato da Virtua Racing ma che promette di essere convertito benone.

A proposito di VIRTUA RACING per Megadrive, forse non è il posto giusto, ma lo spazio c'è e... insomma, sembra in continuo miglioramento rispetto alle foto in circolazione un po' di tempo fa: adesso è praticamente ultimato e sono stati aggiunti un mare di particolari, nuvole, poligoni, anche gli uomini al box.

UN LYNX SUL LYNX

No, a dire il vero si tratta di un Apache (per chi non lo sapesse il Lynx, oltre ad essere una console e un'acqua minerale (contemporaneamente) è anche un elicottero da combattimento), protagonista, tra gli altri, del simulatore arcade di elicotteri Desert Strike (già MD, SNES e Amiga).

Le uscite non sono certo numerosissime così fa notizia l'uscita di un buon gioco convertito finalmente anche per il portatile Atari. Il gioco, mi sembra inutile descrivervelo, è abbastanza vecchiotto, è già uscito il seguito Megadrive qualche mesetto addietro, ma sembra davvero ben fatto, una boccata d'aria per il desolato panorama di giochi Lynx.

COOL SPOT

AIUTA COOL SPOT A SCOVARE I SUOI AMICI TENUTI PRIGIONIERI IN UNA SERIE DI MONDI COLORATI E DIVERTENTI, MA ANCHE PIENI DI INSIDIE.

159.900
PREZZO AL PUBBLICO
IVA INCLUSA

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

A. POLI

NINTENDO NEWS

Alcune notiziuole sulla megamacchina Nintendo a cui abbiamo accennato lo scorso numero: si chiama Project Reality e c'è una novità ancora più incredibile delle specifiche tecniche, il prezzo che, dicono, si aggirerà intorno ai 250 dollari (circa 425000 lire): se hanno davvero intenzione di rispettare queste specifiche non aspettatevi di vederla in giro prima di un bel pezzo.
Un paio di interessanti novità ci arrivano dalla Domark che ha cominciato a sviluppare titoli anche per Super NES, lasciando perdere titolilli marginali per portare sulla console Nintendo solo i suoi giochi di maggiore successo. Faranno infatti la loro comparsa F1 e MARKO'S MAGIC FOOTBALL, già Megadrive. Se volete sapere di più riguardo al primo potete andare a leggere qualche numero addietro, vi basti sapere che seppure poco "simulativo" e originale (appartiene all'immensa schiera dei giochi alla "Out Run"), è (era) molto veloce e presentava un paio di interessanti innovazioni (piste un poco più movimentate): vediamo come se la caverà contro i concorrenti SNES armati di Modo 7. Per Marko's Football potete andare a leggervi il box in Sega City, la versione SNES è comunque parecchio indietro.

Un po' meno fiducia ispira invece AV-8B HARRIER ASSAULT, già simulatore su PC, che si annuncia come l'ennesimo tentativo di conversione di un simulatore su console. Alla Domark avranno pure esperienza di grafica 3D, ma a meno di non utilizzare il chip FX (cosa che non è stata annunciata) più di tanti poligoni il SNES non muove.
E' rimasto poco spazio per darvi giusto un paio di nomi: MEGAMAN X, la prima apparizione dell'omino in tuta blu su SNES è quasi completo, SONIC BLASTMAN 2, a me non era particolarmente piaciuto neanche il primo, DESERT FIGHTER, un clone di Desert Strike ma fatto gran bene e LEMMINGS 2, ogni commento mi sembra superfluo, tutto su SNES.

GOLDEN AXE SU SNES?

Non so a voi, ma a me l'ultimo Golden Axe non è particolarmente piaciuto; tutti coloro che sono del mio stesso parere avranno comunque la possibilità di rifarsi (sempre che abbiano un Super NES) con LEGEND, un taglia e affetta mooolto simile al classico dei classici. Anche qui lo scenario è prettamente fantasy con guerrieri armati si asce bipenne e spadoni a due mani (due giocatori, naturalmente) e il gioco ha un aspetto migliore rispetto al suo ispiratore: vediamo se sarà anche più divertente.

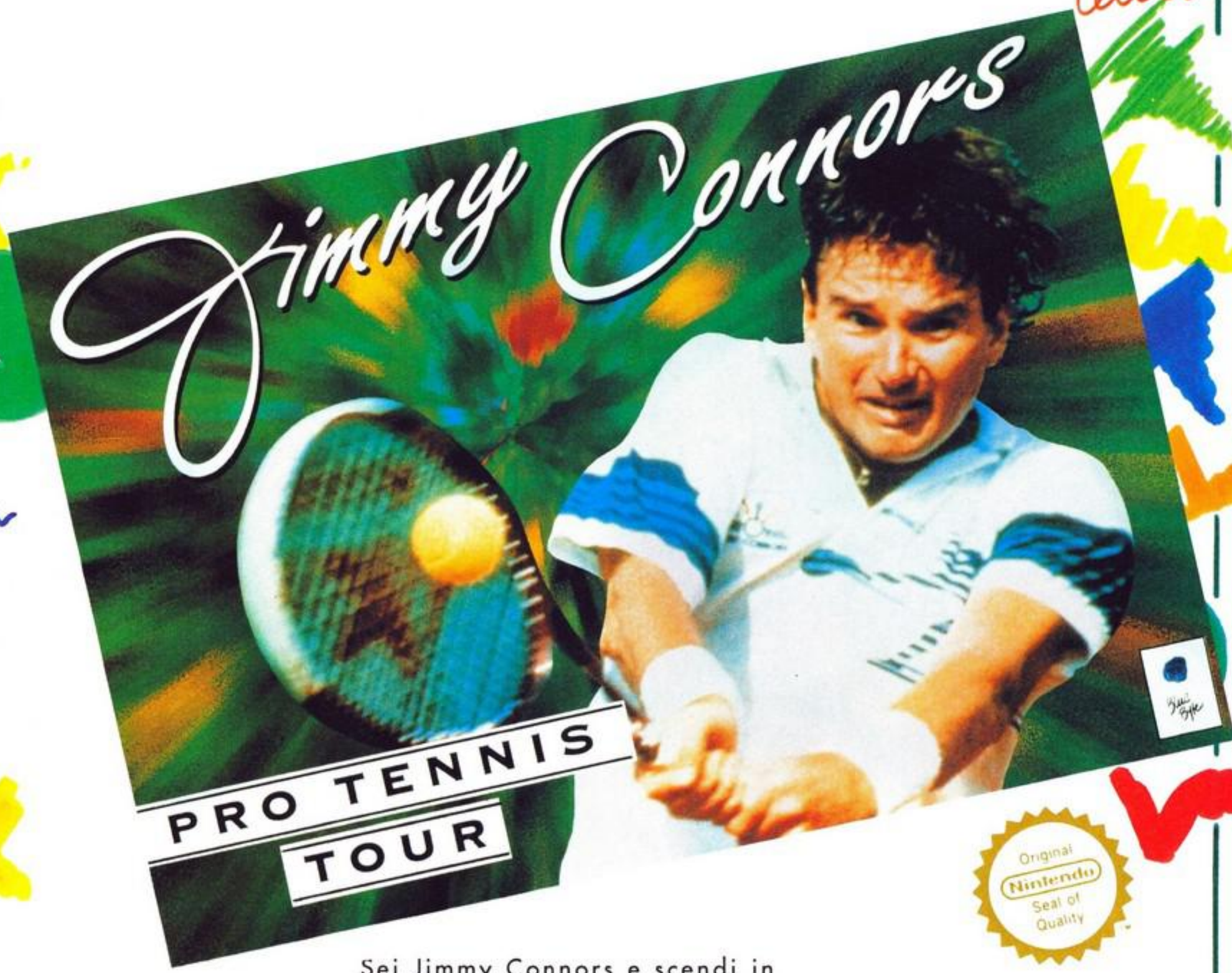
GAMETEK

Tutte conversioni da computer alla Gametek: si stanno occupando di PINBALL DREAMS, forse non il più nuovo e il più originale tra quelli usciti su computer ma ai tempi ottenne un discreto successo. Si tratta in effetti di 4 flipper (per la versione Super NES, nella versione Gameboy ce ne hanno messi solo tre). Oltre ad essere discretamente convertito, personalmente mi sembra anche un gioco adatto a un portatile come il GB, la speranza è che nella versione SNES qualche modifica venga apportata, l'originale era fatto molto bene, ma era tutto sommato abbastanza piattino.
Ultimo giochillo della serie Gametek è THE HUMANS

anch'illo, tanto per cambiare un concept non originale (della Mirage se non erro, il gioco originale), anch'illo convertito da computer e anch'illo appena uscito su Megadrive. Si tratta di un simpatico rompicapo arcade sulla falsariga dei vari Lemmings, con cui ha in comune anche il quoziente intellettivo dei protagonisti: dei cavernicoli che dovranno essere guidati verso la salvezza, attraverso diversi schermi, con l'ausilio di un tot di primitivi utensili che dovranno mano a mano scoprire. Primitivo.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



Original Nintendo Seal of Quality

Sei Jimmy Connors e scendi in campo per diventare il n° 1 al mondo e, insieme, il più grande giocatore della storia del tennis. Ti aspettano, nell' ambito dei più prestigiosi tornei mondiali, su svariate superfici di gioco (terra battuta, erba, cemento), 16 temibili avversari. Incontri di singolo e di doppio, 3 livelli di difficoltà, 5 allenatori professionisti a tua disposizione.

UBI SOFT
Entertainment Software

TOYS® LEADER

CADARIO

© 1993 UBI SOFT

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

COMMODORE

13521 SCORPION JUNIOR Lit. 29.900 (IVA inclusa)
Joystick digitale per Commodore Amiga e C64, design moderno ed ergonomico, 6 microswitch, 2 pulsanti di fuoco, base con ventose.

13522 SCORPION + Lit. 39.900 (IVA inclusa)
Joystick digitale per Commodore Amiga e C64, design moderno ed ergonomico, 6 microswitch, 2 pulsanti di fuoco, autofuoco, base con ventose.

NINTENDO

13529 SNES CONTROL PAD + Lit. 49.900 (IVA inclusa)
Control pad per SNES, controllo autofuoco e turbo per tutti i 6 pulsanti, funzione "slow motion" (rallentatore).

PC IBM E COMPATIBILI

13523 HAWK JUNIOR Lit. 39.900 (IVA inclusa)
Joystick analogico per IBM PC/XT/AT, 386, 486 e compatibili. Design moderno ed ergonomico, autocentratura precisa senza bisogno di regolazione, 2 pulsanti di fuoco, autofuoco, base con ventose.

13524 HAWK + Lit. 49.900 (IVA inclusa)
Joystick analogico per IBM PC/XT/AT, 386, 486 e compatibili. Design moderno ed ergonomico, modalità autocentrante o libero, regolazione degli assi X e Y, 2 pulsanti di fuoco, autofuoco ad alta velocità, base con ventose.

SEGA

13528 MEGA CONTROL PAD + Lit. 49.900 (IVA inclusa)
Control pad per MegaDrive, controllo autofuoco e turbo per tutti i 3 pulsanti, funzione "slow motion" (rallentatore).

DISTRIBUITO DA: **LEADER** DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332/874111 (10 linee) - FAX 0332/870630

sega CITY

Virgin

Avrete notato, spero, l'arrivo di un'altro paio di giochi della Virgin (Dune II sopra tutti), cosa di meglio per tenere l'attenzione della stampa sulla Virgin se non l'annuncio di un'altro paio di giochi tra le sue prossime (si fa per dire) uscite?
Si tratta anzitutto di JAMMIT, un basket per Megadrive che potrebbe vedere la luce abbastanza presto: il gioco è infatti praticamente completo come potete vedere anche dalle foto. Si tratta di un nuovo one-on-one giocato nei playground cittadini, purtroppo non possiamo dirvi molto di più visto che è stato sviluppato in America e i signori Virgin Europe che hanno fatto un salto da noi non avevano che qualche foto.
La seconda uscita è invece un licenzone di quelli grossi, DEMOLITION MAN con Sylvester Stallone e Wesley Snipes. Si tratta dell'ennesima megaproduzione; un successo annunciato alla Cliffhanger o Last Action Hero, più simile a quest'ultimo visto che si tratta di un megafumettone che si ripromette di essere esageratamente violento per quanto la censura americana glielo consentirà. Molto di più sul film non sappiamo, per informarvi potete andare a rileggervi l'articolo su un vecchio Ciak (l'invito è riferito soprattutto al gentil sesso, se qualcuno si ricorda le foto di quel numero capirà perché), solo che il buon (si fa per dire) vecchio (un po' meno) Sly veste i panni (rigorosamente magliette corte pro-bicipite) del Sergente John Spartan del dipartimento di polizia di una Los Angeles decisamente violenta, della quale (violenza) gran parte del merito va a Nigel Hawthorne (Wesley Snipes) assassino psicopatico. I programmatori della Virgin a quanto pare ne sapevano qualcosina di più, visto che il gioco, come potete vedere dalle foto, è già a buon punto. Ah, giusto, la versione annunciata è quella Megadrive.

DRAGON

Di Dragon invece ve ne avevamo già parlato un paio di numeri fa come un picchiaduro davvero promettente. Non tanto per la licenza (il gioco è ispirato al film Dragon sulla vita di Bruce Lee) che bene o male lascia il tempo che trova per la maggior parte dei giochi (nel caso di Dragon serve più che altro per la caratterizzazione dei nemici e per poter utilizzare Bruce Lee come sprite principale, e scusate se è poco) ma per la cartuccia da 30 Mbit. In effetti la cartuccia è da 16 Mbit, ma a quanto dicono alla Virgin utilizza degli algoritmi di compressione dei dati (vedi anche Americanicamente per riferimento): in qualche modo i dati che servono vengono scompattati (posso pensare che vengano scompattati i dati di scenari e guerrieri che servono di volta in volta). Tra gli altri dati del gioco ci sono da segnalare i 12 avversari (speriamo che qualcuno sia anche controllabile, il solo Bruce Lee sarebbe troppo poco).

Le mosse a disposizione sono invidiabilissime: ben 36 che dovrebbero, a quanto o capito, modificarsi con il procedere del gioco mentre imparate nuovi trucchetti, e che comprendono anche un certo numero di mosse segrete; potete comunque allenarvi e fare pratica nell'apposita sezione con il vostro maestro.

Ultima, migliore e già citata opzione, è quella che vede tre lottatori in contemporanea sullo schermo: da solo contro due avversari, oppure con due giocatori in contemporanea (il secondo giocatore può controllare un alter ego di Bruce Lee oppure uno dei suoi nemici) con un terzo lottatore del computer. L'unico gioco che abbia implementato qualcosa del genere era il vecchissimo e indimenticabile International Karate + su C64 e bisogna ammettere che con tre giocatori strategia e casino su schermo ne guadagnavano moltissimo.
Il gioco uscirà sia su Super NES che Mega Drive (le foto a disposizione sono solo quelle per quest'ultimo) e per ora il materiale non è molto (gli sprite sono davvero niente male però) ma alla Virgin lo annunciavano entro questa primavera, lo terremo ancora d'occhio.

DOMARK

Non è mai troppo tardi, dovrebbe essere lo slogan della casa inglese. Nei primi anni della sua attività, la Domark si è distinta più per la quantità dei loro titoli che non per la qualità: si trattava principalmente di conversioni di qualità spesso non eccelsa di giochi, spesso, dal discutibile richiamo (un nome tra tutti: quel Paperboy che ci ha tormentato per mesi), ma qualcosa sta evidentemente cambiando. Avrete avuto occasione anche voi di vedere il loro F1, probabilmente il m i -

glior gioco di corse disponibile al momento su Megadrive, forse non molto originale, un po' troppo classico nel suo stile arcade, ma giocabilissimo.
A fianco di una serie di giochi tutto sommato abbastanza anonimi, vuoi perché conversioni per formati minori di concept non originali e vecchiotti come varie conversioni di Prince of Persia, Pit Fighter e Desert Strike per Master System e Game Gear, sono in preparazione una serie di nuovi titoli.
Il più promettente è certamente Marko's Magic Football, di cui potete leggere qui a fianco, insieme a Harrier Assault che segna l'ingresso della casa inglese su piattaforme più "complesse" come il Mega CD e il 3DO.
C'è poi KAWASAKI SUPERBIKES, altro gioco di corse sponsorizzato dall'omonima casa motociclistica e ispirato, per quanti non lo sapessero, non al campionato mondiale di motociclismo, ma al campionato Superbikes, in cui competono le cilindrate da 750 cc. Ma non è tanto questo quello che interessa quanto la possibilità di mettere a buon frutto le esperienze di F1. E infatti nel gioco ci saranno oltre ai 14 circuiti e ai soliti settaggi dei veicoli, l'opzione per uno o due giocatori con lo split screen oltre al turbo mode che ha reso famoso il precedente gioco della Domark. Il gioco dovrebbe uscire verso il maggio di quest'anno nelle versioni Mega Drive e Master System, la prima una cartuccia da 16 Mbit, la seconda da 2 Mbit e con la possibilità di giocare in due con il collegamento per 2 Game Gear.
Da ricordare anche DAVIS CUP WORLD TOUR per Megadrive, ennesimo tennis sviluppato originariamente dalla francese Loriciel, che ha ottenuto grossi consensi da coloro che lo hanno visto, potrebbe valere la pena dargli un'occhiata, dovrebbe essere infatti appena uscito.
Ultima citazione per PINBALL WIZARD per Game Gear, ennesimo gioco di un genere che, al momento, sta spopolando: di buono c'è che viene dagli stessi (o quasi, dalla Tengen) di Dragon's Fury (a proposito, vi ho mai parlato di DRAGON'S REVENGE, il seguito di Dragon's Fury? Adesso si!), e per LAWNMOVER MAN: la versione SNES e NES è praticamente ultimata ad opera della Storm, mentre per le console di casa Sega se ne occuperà la Tengen appunto.

COMBATTI IL TERRIBILE TYRANNOSAURUS - REX CON

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

LA VITA DI JOE & MAC, I NOSTRI DUE SIMPATICI CAVERNICOLI, NON É PER NIENTE FACILE! IN UNA NOTTE DI LUNA PIENA, MENTRE MAC STAVA CACCIANDO SULLE MONTAGNE, DEI VICINI POCO CORDIALI HANNO FATTO IRRUZIONE NEL LORO VILLAGGIO E RAPITO LE LORO DONNE. DINOSAURI PERMETTENDO, JOE É L'UNICO IN GRADO DI SALVARLE...

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

© AND TM. 1991 DATA EST CORPORATION. JOE & MAC CAVEMAN NINJA AND DATA EAST ARE TRADEMARKS OF DATA EAST CORPORATION USED UNDER LICENCE. DEVELOPED BY ELITE SYSTEMS LTD. NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENTSYSTEM TM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO®
SUPERNINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

CADARIO

sega CITY

HARRIER ASSAULT

Penso che pochi tra voi ne abbiano sentito parlare qualche volta, si tratta (se non erro) del secondo simulatore della Domark (dopo Mig-29) su PC, che è riuscito a ritagliarsi un piccolo spazio tra i super simulatori come Falcon 3.0. Anche AV-8B Harrier Assault passerà su console come già successo per il Mig-29 ma questa volta si tratta di qualcosa di parecchio diverso. Niente più manciate di nudi poligoni, il gioco sarà infatti convertito per Mega CD e 3DO e costituisce il progetto probabilmente più ambizioso della Domark.

Per quanto riguarda il Mega CD si farà ampio utilizzo di quei poligoni con texture mapping (e, a quanto citato nel press pack, di rendering e ombreggiature) di cui abbiamo già visto ottimi risultati in Thunderhawk, l'obiettivo primario è farne un gioco particolarmente veloce, visto che come realismo... beh, anche con un Mega CD il joypad ha sempre tre pulsanti.

Per quanto riguarda la versione 3DO se ne sa molto poco, solo che l'intenzione è arrivare a livelli di realismo grafico come mai prima d'ora.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Nonono, niente simulazione calcistica e Marko non è l'ultimo "gazza" inglese, ma il protagonista dell'ultimo platform della Domark. Ebbene sì, un ennesimo platform, che ha dalla sua un aspetto grafico notevole, sia qualitativamente che per simpatia, e un concept che sembra abbastanza originale, o quasi, visto che assomiglia pericolosamente a un certo Soccer Kid che abbiamo potuto vedere qualche mesetto addietro su Amiga da parte della Krisalis. Anche in Marko's Football il protagonista è, come ebbi a scrivere a proposito del gioco della casa francese, un piccolo Maradona in erba (riferito alla giovane età, naturalmente); Marko è infatti un ragazzino che vive praticamente in simbiosi con il suo "Zico Mundial Superspecial", una vera palla al piede. L'idea è simpatica, e infatti Soccer Kid ha riscosso un discreto successo, e aggiunge un tocco di varietà al panorama dei platform, se ci aggiungete un aspetto particolarmente simpatico, 10 livelli con stanze nascoste e un minimo di rompicapi e i 16 Mbit della cartuccia ne viene fuori un giochillo potenzialmente gradevole, ma non mi sbilancio più di tanto, visto che le stesse foto che vedete su queste pagine sono di una versione in corso di perfezionamento. Ah, quasi dimenticavo, uscirà anche per Game Gear (anche lui verso marzo) e... beh, potete giudicare voi dalle foto, niente male.

Mega Drive

Mega Drive

Mega Drive

Mega Drive

Game Gear

FACCIAMO I GIOCHI A POLPETTE

O meglio, facciamo delle polpette (di hamburger) dei giochi, è questo il motto della McDonald a quanto pare.

McDonald's Treasure Land è ennesimo platform in uscita per Megadrive, lo sappiamo non ne potete più, ma dopo tutto questo è quello che esce, non è colpa nostra. Di gente veramente brava a fare i platform su MD ci sono la Virgin e la Konami, e la buona notizia è che a McDonalds ci penseranno gli ex-Konami della Treasure, che hanno già dato dimostrazione delle loro capacità con Gunstar Heroes, forse non il massimo in quanto ad originalità (un paio di livelli erano decisamente simili a Rocket Knight) ma davvero bellino.

Il gioco è l'ennesima (la seconda su Megadrive) sponsorizzazione della multinazionale dell'hamburger in campo videludico (ricorderete certo Global Gladiators), ma per fortuna alla McDonalds, come nel precedente gioco, si sono limitati (oltre a fornire i soldi della sponsorizzazione) a imporre come personaggio principale la presenza di Ronald McDonald: il gioco non poteva che essere un platform , ma almeno gli sviluppatori hanno potuto metterci dentro un po' di tutto e i risultati, almeno quelli grafici, sono davvero incoraggianti, come potete vedere voi stessi.

OGNI MESE IN EDICOLA

TGM 60

THE GAMES machine

AMIGA - PC
GENNAIO
NUMERO 60

SIM CITY 2000 un tuffo nel nuovo millennio!
SECOND SAMURAI Il ritorno dei Vivid Image
COOL SPOT Arriva anche su Amiga
HAND OF FATE Splendidamente Westwood
BENEATH A STEEL SKY La nuova avventura firmata Revolution
LARRY 6... E' ancora lui!

Gennaio 1994 - Anno VI - Lire 5.500 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA
EDIZIONI

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

ROBOCOP V

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	10
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

E Dio disse: "Non uccidere!" Ma Dio si stava riferendo agli uomini, e questo Robocop lo ha capito benissimo dopo essersi liberato di quella scomodissima prima direttiva. Lo ha capito senz'altro anche Skynet, la rete informatica del futuro che ha creato i Terminator. Chi comincia a subodorare una possibile ennesima fregatura biblica sono gli umani che stanno perdendo la guerra contro i Terminator

"Cosa succede stavolta?"- si staranno chiedendo tutti quelli che, avendo visto i film dedicati ai due tipi di automa, sanno benissimo che Robocop non ha mai visto un Terminator neanche in foto. Nulla di strano. Negli Stati Uniti vanno molto di moda in questo periodo, i "What if..." ovvero i racconti basati su possibili variazioni del succedersi degli eventi in una trama principale pienamente svolta. In altre parole, un "what if..." potrebbe essere la storia di Luke Skywalker se avesse abbracciato il lato oscuro della forza invece di restare dalla parte dei "buoni" o, sempre per esempio, la storia che racconta cosa sarebbe accaduto se la razza umana avesse sempre avuto la peggio nella lotta contro Skynet e i Terminator. Quest'ultimo esempio rappresenta proprio ciò che viene preso in considerazione in questo videogioco.

La razza umana non riesce a ottenere la leadership di John Connors per la resistenza e la guerra volge al peggio. L'unica speranza sembra quella di riuscire a fermare lo Skynet prima che inizi la propria guerra contro gli umani e questo significa il dover mandare indietro nel tempo qualcuno che impedisca la nascita del progetto (non dimenticate che, data la mancanza di John Connors a capo della resistenza, tutto quello che abbiamo visto nel film non è mai accaduto). A questo punto bisogna inserire un piccolo inciso su come venne sviluppato il sistema messo a punto dalla Cyberdyne Systems che porterà il nome di SAC-NORAD. L'impianto tecnologico più avanzato nel campo dell'intelligenza artificiale lo si sperimentò a Detroit nello sviluppo di un gruppo di cyber-poliziotti noti con il nomignolo di Robocop. Questi poteva contare su di un sistema informatico a base neuronale affiancato da un cervello umano vivo che gli garantiva un enorme potenzialità decisionale. Considerati comunque i risvolti filo-indipendentisti della filosofia di vita adottata dal prototipo della OCP, si decise di basarsi principalmente sul lavoro

"Grazie per la collaborazione" VS "Aspetto fuori".

Non è il caso di perdere la testa...

Ehi, lo sai che il rosso ti dona molto?

Robocop che sale una scaletta del genere?

vs TERMINATOR

MA

Robocop Vs Terminator? Beh, se hanno fatto Alien Vs Predator, per me possono fare quello che gli pare. Certo, il fumetto originale era quanto di più insulso si potesse immaginare, ma a noi che ce frega? Nei videogiochi la plausibilità non è certo un fattore determinante. Quello che conta è che in questo nuovo gioco Virgin Robocop salta, schiva le pallottole, cammina spedito e trita tonnellate di persone in maniera decisamente più agile del solito. La giocabilità è davvero molto buona, non ci sono pause e tutto scorre molto fluidamente, se poi contiamo anche che è violentissimo e programmato molto bene allora abbiamo reso bene l'idea. L'unica pecca è che può risultare un po' troppo facile, basta comunque non settare subito il modo "wimpy" e disattivare l'eventuale autofuoco.

E sta' più attento, mi sporchi l'armatura!

svolto dalla parte elettronica già sperimentata sul Robocop tralasciando l'affiancamento biologico. Questo significa che i Robocop hanno giocato un ruolo fondamentale nella creazione del NORAD e così, giacché di Robocop ne esistono ancora, la resistenza decide di mandarne uno. Flo, nel passato per le cerchi di eliminare lo Skynet.

Io questo l'ho già visto...

BDM

Sinceramente Robocop vs Terminator mi è piaciuto, certo è un po' facile, però è anche pieno di sangue e violenza gratuita. Che dire poi della figura che fa Robocop in questo nuovo gioco a lui parzialmente dedicato? Ci sono voluti tre film e una caterva di versioni ludiche per far emergere la cattiveria di questo personaggio, qui in redazione universalmente considerato un buffone di metallo.
Io lo comprerei, l'unico difetto è la longevità: se volete un consiglio valutatene l'acquisto come "secondo gioco", tanto a Natale ci sono più possibilità di scroccare soldini ai parenti...

ROBOCOP vs TERMINATOR

RAFFAELE

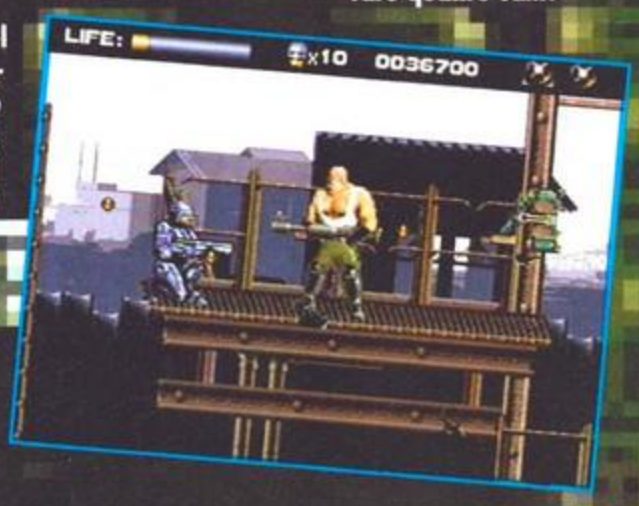
Sapete perchè questo gioco mi è piaciuto subito non appena l'ho visto? Perché quando sparate, o con la pistola o con il lancia bombe atomiche, il povero sventurato che fa da bersaglio si spappola in mille pezzettini rossi!!! Non importa se gli sparate alle gambe o alle braccia, la testa parte via comunque.
Oppure non so, se c'è un malvivente che vi spara dalla finestra e voi lo uccidete, imbrattate di sangue le tende della finestra dalla quale sparava... ma non è fantastico tutto questo?
Beh, per il resto rimane un gran gioco; forse regala un po' troppe vite, ma è comunque un titolo da comprare... veramente gran bello!

Il mio cannone è più grosso del tuo!

Un po' sovrappeso, eh? Che ne dici di fare quattro salti?

Ok, i tuoi proiettili non sono male... Ora proviamo i miei, però...

Ovviamente il controllo del Robocop è nelle vostre mani. Il piano d'azione consiste nel raggiungere la vecchia sede della OCP, inserirsi nella rete informatica per acquisire informazioni e ritrasferirsi nel futuro per affrontare lo Skynet con l'ausilio delle informazioni appena recuperate. Il vostro Robocop si presenta come una versione migliorata del prototipo che abbiamo visto in azione nel film. L'agilità è diventata uno dei punti di forza dei nuovi cyberpoliziotti e il loro potenziale di fuoco è stato incrementato fortemente. La pistola che hanno in dotazione, quella che ai tempi del prototipo era una delle armi più potenti sulla faccia della Terra, adesso rappresenta il livello di armamento minimo. Robocop può portare con sé due armi contemporaneamente e può indirizzare il proprio fuoco in tutte e otto le direzioni imprimibili da joypad. La varietà delle caratteristiche di fuoco delle armi che il gioco vi mette a disposizione è veramente notevole. Si va dalla furia devastante e li-



Cos'è, adesso ci si mette anche l'esercito?

VF

Bad 'n' Rad Lad. E' da un sacco di tempo che non vedevo qualcosa di così cattivo! Non sto parlando delle persone che scoppiano, anche se ne parleranno parecchio prossimamente, ma di un Robocop che avanza alla Robocop, con un arsenale che è forse la vera attrazione del gioco: pistola, lanciamissili, laser, lanciagranate e proiettili di tutti i tipi. In questo contesto le persone che si sciolgono sono un complemento, non so se avete presente la fine di uno dei cattivi nel primo film di Robocop, ma lo spirito era proprio quello.
A parte questo e a parte l'ottima realizzazione tecnica (spero che si noti nelle foto il riflesso sull'armatura quando spara) non c'è molto altro da segnalare sul gioco: il nostro poliziotto in lattina è più dinamico di molte altre versioni viste e consente perfino qualcosa di diverso dall'avanza e spara ogni tanto, ciò non toglie che sia sempre uno di quei giochi in cui bisogna trovare la posizione giusta nello schermo e sparare (specie con i cattivi di fine livello). Potabilissimo.

Un Terminator arrosto in arrivo!

Se non fosse fatto di latta si sarebbe fatto molto male...

"Vivo o morto, tu verrai con me". "Se ne potrebbe parlare".

neare del cannone al plasma (l'arma migliore [illegible]tti gli effetti) all'azione indi[illegible] altrettanto dannosa delle g[illegible]nate esplosive. Tecnicamente il gioco si presenta piuttosto bene. L'uni-

ca pecca riscontrabile nella programmazione è rappresentata da un [illegible]rallentamento dell'azione riscontrabile in caso di schermo affollato da sprite e proiettili.

La grafica è realizzata in maniera impeccabile. Gli sfondi sono niente male e le ambientazioni vengono rese in maniera piuttosto efficace. Gli sprite si muovono fluidamente (come, del resto, lo scrolling) e le animazioni risultano molto gradevoli. A tal proposito bisogna dire che nei primi livelli esiste il fenomeno "esplosione a pomodoro", ovvero gli avversari umani che vengono colpiti dai proiettili del Robocop esplodono esattamente come farebbe un pomodoro maturo. I Jingle sono anche loro degni di nota e gli effetti sonori riescono a rendere molto bene l'idea di quel che succede, soprattutto gli effetti relativi alle armi. Per quel che riguarda la giocabilità si inizia uno splendido discorso a parte.

livello di difficoltà selezionabile influenza solo il numero delle vite che si ha a disposizione per completare il gioco, basti pensare che ho iniziato la partita con sette vite e sono arrivato allo scontro finale con Skynet con 22 (non sto scherzando). Insomma, questo è un ottimo gioco che soffre della sindrome della semplicità. Se volete regalare il gioco a un bambino, o a qualcuno che non è un mago del joypad, fate pure. Se il gioco è indirizzato a un giocatore più esperto vi consiglierei di pensarci bene: il gioco è bello, ma è facile...

Giancarlo JH Calzetta

E questo cos'è? Non staremo esagerando?

Il Robocop si controlla molto bene: i suoi spostamenti sono veloci e non si devono fare i conti con quell'improbabile Robocop a rotelle che [illegible] visto in altre versioni. Il problema arriva quando si parla del livello di difficoltà. E', semplicemente, troppo basso. Posso capire che Robocop possa (finalmente qualcuno l'ha capito) devastare facilmente gli avversari umani, ma anche i Terminator e i guardiani di fine livello si abbattono con una facilità disarmante. Giocando al livello più facile, ho terminato il gioco alla prima partita. Calcolando che il

ANDREA

Siete stufi dei giochi in cui il mitico giustiziere di metallo le prende sempre da tutti? Non riuscite a capire perché Robocop, che in tutti e tre i film possiede un armamentario da fare invidia all'esercito americano, si debba invece ridurre a combattere con una sfigatissima pistola? Bene, allora abbiamo il gioco che fa per voi...
Robocop vs Terminator offre, finalmente, una versione tostissima del meta-cyborg, che si ritrova ad affrontare orde di assassini, robot e persino Terminator indemoniati senza battere ciglio (beh, forse esagero un po', ma almeno gli tiene testa benissimo!). La quantità di livelli e, soprattutto, la varietà delle armi non mancheranno di soddisfare i più assatanati distruttori, mentre Robocop ripulisce un livello dopo l'altro con fiumi di sangue. Quest'ultimo aspetto è stato da alcuni criticato, e non si può negare che il fattore splatter sia un attimo esagerato (da quando in qua chi viene colpito a una gamba esplode in un bagno di sangue?)(da quando chi spara usa proiettiloni esplosivi? NdAlex), ma in fondo è questo quello che vogliono molti giocatori, per cui perché non darglielo? Fintanto che il sangue resta sul video, non fa male a nessuno!
Un gioco comunque molto bello, che non mancherà di rendere felici gli assetati di azione e sparatorie.

MEGADRIVE

GRAFICA + Molto d'effetto. + Grandi animazioni.	92
SONORO + Musiche gradevoli. + Effetti sonori degni delle musiche.	88
GIOCABILITA' + Mai avrei immaginato... + ... un Robocop così agile.	91
LONGEVITA' + Il gioco piace. - Ma quanto vi durerà?	79
VIRGIN	88

Clay Figh

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Signore e signori, ecco a voi un picchiaduro in cui, una volta tanto, dire "sei un mollaccione" non è un insulto, visto che i personaggi sono interamente fatti di... Pongo! Tah-dah!... Beh, lo so, non è una grande introduzione, ma che ci volete fare, nessuno è perfetto...

Qual è la scusa, questa volta? Um, vediamo un po'... "E' scoppiata una sommossa, là al circo, e tutte le principali attrazioni (che guarda caso sono tutti personaggi con la particolare caratteristica d'essere fatti di pongo) hanno deciso di essere in grado di diventare il Padrone Assoluto e Dominatore Incontrastato. Allora, per mettersi d'accordo, hanno deciso di fare a mazzate e di eleggere Capo, Boss e Principale colui il quale riuscirà a fare neri tutti gli altri".
Ma chi è che inventa questa spazzatura?
Intendiamoci, non l'ho presa "pari pari" da nessuna parte, l'ho solo infiorettata un po' perché devo scrivere tre pagine di roba (meno male che ci sono i commenti). Volendo, avrei potuto essere un po' più conciso: "Al circo hanno deciso di fare a mazzate per stabilire chi è che deve comandare tutti e tutto". Sono bravo, eh? Beh, faccio questo lavoro da un po' d'anni. Ma si può fare di meglio: che ne dite di un bel "Al circo si fa a mazzate per eleggere un capo"? Non è ancora abbastanza? Uffaa... Beh, tenetevi pronti: "Al circo si fa a mazzate". Come dite? C'è ancora qualcosa di troppo? Beh, effettivamente. vediamo un po' di girarci attorno. Um...

Mille mani di Okuto!

"Le convergenze sinergiche della struttura...". No. Ecco! Adesso ci sono! "Si fa a mazzate". Eppur si muove... um... Ci sono! Eureka! Ho sintetizzato la trama di Clayfighters: "mazzate". Fermati, sei bello.
Clayfighters (bando alle ciance!) è l'ennesimo clo-

Lame rotanti!

La schermata della selezione dei personaggi.

ANDREA

"La vera forza non è nei muscoli"... ne è la riprova Clayfighters, dove verrete suonati fino all'inverosimile dai più strani tizi di pongo che siano mai esistiti, compresi "Blob" e "Pupazzi di Neve". Clayfighters potrebbe, a prima vista, lasciare perplessi gli estimatori dei beat 'em up: certo, è carino da vedere, con una grafica davvero grande e delle animazioni fantastiche, ma la giocabilità? I personaggi avranno un paio di colpi a testa, e niente di più? No, assolutamente. La vera forza di Clayfighters è che, oltre a essere una parodia della miriade di Street Fighter che stanno invadendo il mercato, è fatto davvero bene. Il numero di mosse disponibili non ha niente da invidiare ai più celebri beat 'em up, così come la velocità dei combattimenti. Aggiungete che tutto questo è immerso in un'atmosfera paradossistica e ridicola, con una qualità tecnica eccellente, e avrete un quadro completo: non si può farselo scappare.

In tutto il suo splendore, il nemico di fine gioco!

ne di Street Fighter, dotato di otto personaggi disponibili e abbastanza innovativo per la maniera in cui sono stati realizzati i suddetti omaccioni: tutti quanti infatti sono digitalizzazioni ritoccate di mucchietti di pongo (o plastilina, o didò, qualsiasi fosse la sostanza schifosa e colorata che ha infestato la vostra infanzia e i vostri caloriferi... Ma questo ve lo spiego poi). In questo modo i programmatori hanno potuto optare per un certo look "realistico" alla Mortal Kombat puntando però su una dose massiccia di demenzialità (ma ve lo immaginate Sub Zero di pongo che cambia forma?).

Gli otto si danno battaglia più o meno come accadeva in Street Fighter II, i match si decidono al meglio dei tre, tutti e due i contendenti sono muniti di un tot di energia che scende a mano a mano che si subiscono le centre (quindi niente di nuovo, l'unico a tentare qualcosa è stato World Heroes II che era davvero interessante), i match sono da risolvere entro un limite di tempo, se uno dei due piglia troppe mazzate in poco tempo viene stordito e così via.

Ma parliamo un po' di me (fenomenale, come modo di spezzare una recensione, eh?): intanto che ci sono, mi è venuto in mente quando giocavo da piccolo con il pongo. A scuola ne rubavo quantità industriali insieme a un paio di miei amici, e passavo i pomeriggi a modellare robot, aeroplani, sculture astratte, bestie rare... Dopodiché ne facevo un pallone unico (mixando tutti i colori puntualmente veniva fuori un masso marrone poco piacevole a vedersi) e lo portavo a casa "incorporandolo" a

Amorfo contro amorfo... Bel match!

Blob è un tipo molto deciso...

Che ciuffo!

Mr. Frosty è decisamente agile, nonostante la mole...

VF

Eccolo il primo gioco del pongo! Se non ricordo male i vari personaggi sono stati realizzati con l'omonimo materiale e sono stati poi digitalizzati nelle varie posizioni, ritoccati e poi animati e i risultati sono... stupendi. Gli sprite, anche staticamente, sono molto belli: colorati, belli grossi e sembrano... realistici, nonostante si tratti di personaggi assurdi. Sono anche animati bene, si muovono velocemente e soprattutto sono molto divertenti. I vari personaggi sono pittoreschi, assurdi, divertentissimi: Clayfighters è in pratica il Parodius dei picchiaduro, ed è uno spasso vedere il redivivo Elvis "Blue Suede Shoe", "Pelvis", "The King" Presley darsele con una grassona. Una volta provati tutti i personaggi ed esaurito l'effetto novità quello che resta è comunque un semplice picchiaduro, tecnicamente notevolissimo (realizzate molto bene le musiche, anche se a me non piacciono molto, e gli effetti sonori) anche superiore s SF II, ben fatto, con un paio di aggiunte come i colpi da K.O. ma sempre inferiore a Illo II per giocabilità, longevità (aiuta comunque il dover scoprire da soli alcune mosse speciali) e lottatori: una seconda scelta potabilissima.

Quello "smack" non è propriamente un bacio...

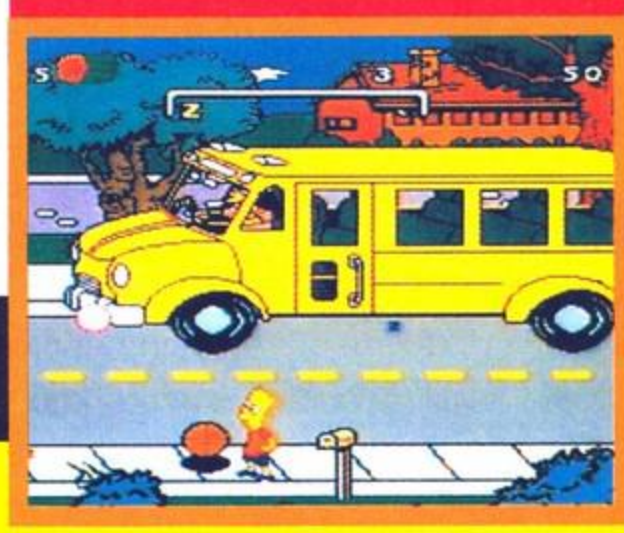
Stringimi forte, caro...

BART'S NIGHTMARE
(GLI INCUBI DI BART)

SIMP SONS

SCONVOLGITI CON BART !

I SUOI SOGNI **HORROR** DIVENTERANNO I TUOI GRAZIE AL **MEGA** REALISMO DEL TUO **MEGADRIVE.**



SEGA MEGA DRIVE

Acclaim entertainment, inc.

LEADER DISTRIBUZIONE

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

Clay Fighter

Icybod ha un'aria abbastanza minacciosa...

tutta la mia scorta. Un bel pomeriggio decido di lanciarmi in un progetto ambiziosissimo, una scultura enorme con tutto il mio pongo, ma c'è un piccolo problema: fa freddo, e il materiale non si modella bene. Che fare? Semplice, lo lascio sul calorifero per "smuoverlo" un po'. Pessima idea. Mi telefona un tizio, io esco e lascio il meteorite a scaldare. Torno, e scopro con orrore che il mio bel pongo marrone è colato su tutto il calorifero lordando anche la moquette. Sono morto.

Clayfighters può contare in tutto su nove personaggi: Blue Suede Goo, una specie di clone di Elvis fornito di un ciuffo secondo solo a quello del Raffo dei tempi d'oro; The Blob, un ammasso multiforme di plastilina dotato di numerosi assi nella manica (nonostante non abbia maniche); Ickybod Clay, uno strano mix tra un lenzuolo e una zucca di Halloween abbastanza inquietante; Bad Mr. Frosty, un omaccione di neve decisamente immane e brutale; Helga, una grassona che dovrebbe essere un remix delle classiche Valkyrie; Bonker, un clown dotato di mille gadget; Taffy, una specie di mucchio di tagliatelle mutaforma; Tiny, un wrestler privo di cervello (sai che novità) e N. Boss, un'ammasso di palline bianche capace di assumere svariate configurazioni e decisamente inutile. L'ultimo personaggio, oltre a essere poco interessante e assolutamente squallido da vedere, non può essere controllato dal giocatore, essendo il "mostro di fine livello" del caso. I programmatori sono riusciti così a aggirare la classica "sindrome da Street Fighter II", ovvero hanno messo un personaggio in più, non disponibile normalmente, alla fine del gioco per aumentare la voglia di arrivare alla fine e non lo hanno reso sufficientemente accattivante da renderlo interessante e quindi potenzialmente utilizzabile. Mi seguite? Peggio per voi.

Ultima innovazione: utilizzando i "continue" (i famigerati crediti), non si può riprendere sempre dall'ultimo match, essendo questi divisi in gruppi di quattro (gli stessi personaggi vengono incontrati più volte) tramite particolari "isole": a ogni gameover venite schiaffati all'inizio di ognuna di queste, rimandando di un po' l'inevitabile completamento del gioco.

Ma com'è 'sto Clayfighters? Beh, forse tutto il casino che si è creato attorno era un po' esagerato (questo stesso mese troviamo Eternal Champions per MD che è molto meglio), ma nonostante tutto Clayfighters rappresenta una buona seconda scelta nel caso vi piacciano assolutamente i picchiaduro sulla falsariga di voi-sapete-cosa. E' molto veloce, decisamente giocabile, sufficientemente vario, tecnicamente ineccepibile... Il problema forse sta nei personaggi?

Marco Auletta

Ma cosa se ne fa Taffy di una mossa speciale per autostordirsi?

Ouch! E ha pure i tacchi!

The Blob dà del filo da torcere al novello Elvis...

Ma nemmeno i Momix...

E Bonker si esibisce in un fantastico lancio...

Beccati questo, brutto lenzuolo!

SUPER NES

GRAFICA + Personaggi molto curati - Fondali anonimi	92
SONORO + Un sacco di parlato e digitalizzazioni	93
GIOCABILITA' + Un sacco di mosse (segrete e non) + Fluido e immediato	90
LONGEVITA' - I personaggi sono poco interessanti	85
INTERPLAY	**90**

ZOOL

GIOCATORI	X
LIVELLI	X
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	X

No, non è Sonic 7, non è neanche Mario XIII, si tratta del ninja proveniente dall'Ennesima Dimensione, Zool per gli amici.

Occhio alla gelatina...

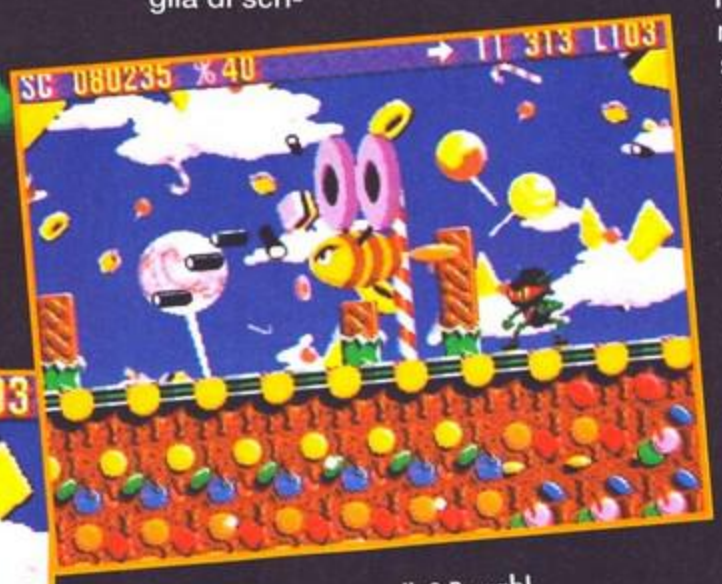
Non mangerò più un lecca lecca in vita mia...

Che ci crediate o no, Zool è uno dei giochi più famosi mai apparsi su Amiga, si tratta di un'autentico antagonista di Sonic, pensate che le prime pubblicità apparse sulle riviste inglesi recitavano questo spot: Bad news for hedgehogs... per i meno anglofoni, "cattive notizie per i porcospini", inutile sottolineare chi fosse il porcospino in questione...

Ma lasciamo da parte questioni di poca importanza e passiamo al gioco... siamo i gemelli Radiomarelli, io sono Radio e lui e Marell... no, non c'entra niente... dicevamo, Zool è il guardiano di questa Ennesima Dimensione e... come? Non sapete cosa sia 'sta Ennesima Dimensione? Come al soliti non avete studiato: è sempre la solita storia, uno vi interroga e voi dite che state masticando una cicca perché avete la febbre invece incominciate a fare palloncini cosi grossi che quando scoppiano sembra stia per venire giù tutta la scuola, senza contare che... bam, kram, krak, spez-oss, Alex mi ha fatto notare MOLTO gentilmente che se non la finisco, lui finisce di rompermi il muso con il tirapugni chiodato (che brava personcina).

Insomma l'Ennesima Dimensione non ha una precisa locazione, è ovunque, nell'aria, nell'acqua, intorno a noi, nella Fanta, dentro Consolemania, insomma in qualsiasi luogo dove la fantasia sia presente in maniera massiccia; ma in qualche luogo oscuro dell'universo un'essere, la cui cattiveria è tale che persino la sua ombra scappa quando lo vede, trama nel buio: chi potrà fermarlo? Ma chissenefre... dicevo, chi potrà fermarlo se non il nostro mitico formicone che risponde al nome di Zool? Fortuna che Zool non è una formica (ci siete cascati, eh?), ma un ninja molto particolare, in grado di affrontare i più pericolosi nemici dell'universo grazie alle sue innate capacità.

Il nostro eroe dispone di diversi tipi di difese, può colpire i nemici tramite proiettili o saltandogli sulla testa, ma può eseguire micidiali piroette a mezz'aria (come quelle che fa Alex quando va a ballare, con tutte le conseguenze che potete ben immaginare); naturalmente oltre a queste armi convenzionali potrà trovare dei bonus in grado di po-



Gli insetti? Con le caramelle? Baaah!

Quel pataccone dorato vi farà avanzare di livello...

Se il telecomando è così grosso, chissà lo stereo!

tenziare le sue difese in modo momentaneo, ad esempio potrà sdoppiarsi, saltare più in alto, usare smart bomb, diventare invulnerabile, fare il caffè, preparare la pizza e via dicendo.
In ogni livello è possibile ricominciare da un determinato punto senza dover rifarsi tutto da capo in caso di morte prematura; non dimentichiamo poi la presenza di bonus nascosti e di fasi stile shoot 'em up in grado di soddisfare anche il videogiocatore più smaliziato.
Insomma, Zool è un gran bel gioco è questa sua ennesima reincarnazione nel formato Amiga CD32 non lascia dubbi sulla bontà del prodotto: è un platform piacevolmente giocabile con un sacco di idee molto carine, ma la cosa che più lascia stupiti e la carismaticità del personaggio, diventato un vero punto di riferimento per quanto riguarda la versione Amiga; purtroppo non è tutto oro quello che luccica e se non è zuppa è pan bagnato (che non c'entra niente ma avevo voglia di scriverlo): infatti siamo ben lontani da un totale sfruttamento della console. Zool comunque rimane lo stesso gioco uscito dodici mesi fa per Amiga 1200 ed è proprio da questa versione che è stata tratta la conversione per la nuova macchina Commodore.
Un fatto che dovrebbe far pensare è che proprio in questi giorni è uscito il seguito di Zool che molto probabilmente verrà convertito abbastanza a breve termine anche per CD32. A questo punto vale veramente la pena di prendere la prima puntata del gioco quando tra breve sarà disponibile Zool 2, che tra parentesi è molto più bello e attuale? Questo è l'unico vero problema, per il resto non si tratta di un gioco malvagio, rispetto alla versione per A1200 sono state introdotte delle scenette full motion in ray-tracing molto carine e delle musiche davvero ben realizzate (le sto ascoltando proprio nel momento in cui vi scrivo, cosa non si fa per entrare il più possibile nello spirito del gioco!) e piacevolissime da ascoltare. Inoltre grazie alla possibilità di sentire le musiche direttamente da CD è possibile ascoltare in contemporanea anche gli effetti sonori (cosa non possibile nelle versioni su dischetto).
A questo punto spetta a voi decidere se vale la pena acquistare Zool, sempre tenendo conto che il sue seguito è in imminente uscita (beh, a giudicare la lista dei titoli in uscita c'è veramente una carriolata di roba in uscita... NdAlex); se ciò non vi spaventa, compratelo pure perché in fondo si tratta di un piacevole platform game, molto veloce (addirittura troppo, se selezionate l'opzione fast) che indubbiamente rappresenta una valida alternativa ai vari Sonic e Mario (e i possessori di Megadrive e SuperNES farebbero bene a non storcere il naso, perché Zool è imminente anche sulle loro amate console).
Dall'Ennesima Dimensione TMB vi saluta...

TMB

AMIGA CD32	
GRAFICA +Ben definita +Bel parallasse	86
SONORO +Ottime musiche +Effetti sonori adeguati	91
GIOCABILITA' +Si lascia giocare	90
LONGEVITA' +abbastanza coinvolgente -ma il seguito è imminente	89
GREMLIN	86

Il Gruppo dei tuoi giochi più belli...

- Manuali in Italiano
- Prodotti garantiti
- Rete Ufficiale "Italia"
- Supporto in linea

... Lo puoi trovare solo dai Rivenditori Autorizzati

Via Di Casal Morena, 19-A
00040 Zona Morena-Roma
Tel. 39-6-7232262(RA)
39-6-9419460
Fax 39-6-7232263
39-6-9419832

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
PRODOTTI SONY-IMAGESOFT
- INFORMATICA
- ELETTRONICA
- GIOCATTOLO

PAC-ATTACK

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Beh, per la verità un gioco simile (dati i precedenti: Tetris, Bombliss, Yoshi's Cookie, Pipemania) me l'aspettavo dalla Bullet Proof Software, ma chi poteva essere dietro il mitico Pacman se non la Namco?

Data l'entità del marchio (uno degli indiscussi giganti della produzione coin op del passato insieme a ditte come l'Atari), quando acquistai il 16 bit della Nintendo, mi aspettavo che la Namco ne avrebbe fatto delle belle, e invece si è fatta sentire davvero pochino in questi due anni e mezzo. Allora non possiamo che accogliere a braccia aperte questo gioco dell'arcinota mamma di Pacman, e constatare con piacere che ha come protagonista proprio il suo beneamato primo figlioletto.
Pac Attack si può a rigore definire un azzeccatissimo mix tra Tetris e l'ormai famoso Puyo Puyo (a proposito, quest'ultimo entro breve anche per la vostra console): nel senso che i pezzi che dovrete sistemare per formare delle linee orizzontali (nel classico stile di Tetris) avranno sempre una forma a L, e saranno composti da due unità variabili: mattoncini e fantasmi. Ogni pezzo sarà composto da tre entità (un fantasma e due mattoncini o due fantasmi e un mattoncino, o tre fantasmi, o tre mattoncini)di cui potrete invertire a piacimento l'ordine. Inoltre (come in Puyo Puyo) le entità che compongono ogni pezzo non risulteranno tra loro saldate, ma si scomporranno secondo i rilevi del suolo su cui precipiteranno. Il fatto è che mentre le file orizzontali interamente composte da mattoncini scompariranno, quelle formate da fantasmini non faranno lo stesso. Per eliminare i fantasmi sarà necessario l'ausilio di Pacman, la cui presenza apparirà talvolta in qualche pezzo. Una volta piazzato Pacman farà avanti e indietro seguendo i mattoncini e mangiando tutti i fantasmi incontrati strada facendo, fino a sbattere in un vicolo cieco e scomparire del tutto (come al solito, per i giochi di questo tipo, è molto più difficile a spiegarsi che a giocarsi).
Pac Attack è davvero ben realizzato e dimostra incredibilmente come da un concept ultraipermegasfruttato come quello di Tetris, ci sia ancora qualcosa da cavare fuori. Inoltre come azione si presenta davvero impegnativo e non sempre semplicissimo a livello strategico, com'è spesso accaduto per le imitazioni di Tetris, troppo spesso delle vere e proprie riduzioni.
Le opzioni di gioco permettono la partita normale (con ben quattro livelli di difficoltà selezionabili), il gioco in competizione a due (con la vittoria assegnata dopo i tipici tre round), e il puzzle mode (con la bellezza di 100 livelli e password annesse), dove dovrete riuscire a completare ogni stage mangiando con un numero limitato di Pacman tutti i fantasmi presenti sullo schermo: attenzione quindi a come disponete i pezzi!
La grafica è semplice e colorata, piacevole e rilassante a vedersi; i commentini musicali risultano appropriati e ben orchestrati; la longevità è infine più che assicurata dal menu di opzioni e dalla presenza di un sacco di livelli.
Se volessimo trovare dei difetti alla fatica della Namco potremmo innanzitutto dire che in fondo il gioco è pur sempre uno della sfilza tipo Tetris e poi che la difficoltà nel 1 Player mode si incrementa esponenzialmente col proseguire dei livelli. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Beh, se lo dici tu...

La sfida si fa interessante...

Ehi! Quello in basso è strabico!

Il giocatore di destra ha vinto per un pelo...

Come si suol dire, "pancia mia fatti capanna"...

Com'è che faceva? Ah, sì, "gabo gabo gabo"...

SUPER NES	
GRAFICA +bella	90
SONORO +appropriato	90
GIOCABILITA' +buona	88
LONGEVITA' +sicura	93
NAMCO	90

Giocalo... e ti sembrerà di essere allo stadio di San Siro

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

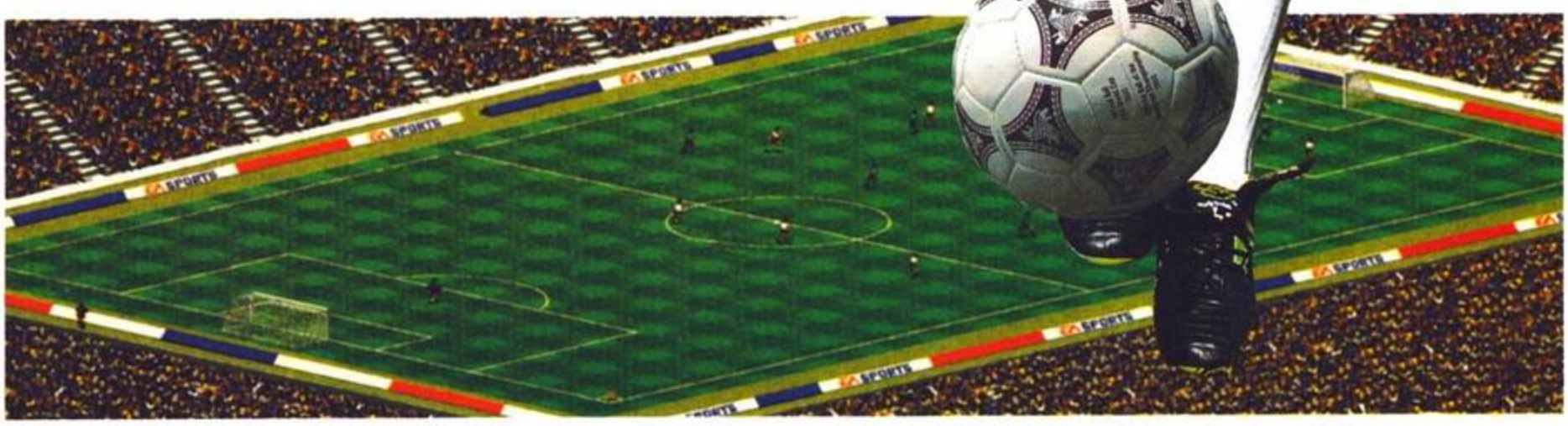
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER

16 MEG

4 WAY PLAY

MEGA DRIVE

By Electronic Arts
Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA™ MEGA DRIVE™



Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

ABRUZZO:
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
BARRA (NA) - FANTASY GIOCATTOLI Via Repubbliche Marinare 444
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CASAPULLA (CE) - GIOCOMANIA Via Nazionale Appia 96/98
MATERDOMINI (AV) - MALANGA GERARDO Via Duomo 104
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - UMBERTO MIGLIARDINI Via S. Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Eporneo 210/212

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
FIORENZUOLA D'ADDA (PC) - M.A.R.R. Via J. F. Kennedy 2/4
FORLI' - TUTTO PER IL BIMBO Via G. Regnoli 15
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
PARMA - DISNEYLAND Via M. D'Azeglio 23
REGGIO EMILIA - BAJALAND Via Sforza 7
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - FOLLETTI E FATE Corso Italia 46-48

FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24-Via Giulia 7-Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
APRILIA (LT) - CIERREDUE Via Di Vittorio 13
APRILIA (LT) - CIERREUNO Via Verdi angolo L. Da Vinci
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - BABY SOGNO Via Tiburtina 614 A/B/C
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIMINI Via Prenestina 421/A
ROMA - GALLERIA TUSCOLANA Via Quintilio Varo 15/19
ROMA - GAME CENTER Via Delle Palme 5 A/B
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - MESSAGGERIE MUSICALI Via Del Corso 122-123
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 - S.M. Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - STYL HOUSE 2000 Via P. Maffi 28-32
ROMA - SUPER GIOCATTOLI c/o C.C. Cinecittà II
ROMA - TAKE AWAY Via Tripolitana 164
ROMA - VALCIM c/o La Romanina Negozi Brummel Box 34
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VELLETRI (RM) - MASTROGIROLAMO Viale G. Oberdan 84

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22

LOMBARDIA:
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Grandi 17
COMO - MANTOVANI TRONIC'S via Caio Plinio 11
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer c/o Centro Commerciale 2
GAMABARA (MN) - FER-GIOCHI Via Marmirolo 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MANTOVA - MEGABYTE 4 Via P.F. Calvi 95
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 -Via Pitagora 4 -V.le Romolo 9
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA Piazza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
SUZZARA (MN) - URKA Via Uccelli 2/A

MARCHE:
CIVITANOVA MARCHE (MC) - BERDINI EZIO Via S. Pellico
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15
OSIMO (AN) - IL GIOCATTOLO Via Lionetta 12

PIEMONTE:
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTROGIOCHI Via Torino 66
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COSSATO (VC) - CENTROGIOCHI Via Marconi 13
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4

PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - VIDEOCLUB Corso V. Emanuele 170
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
GIOVINAZZO (BA) - CENTRO BIMBI D'AMATO ROSA Via Cattaro 3
MOLFETTA (BA) - PARCO BIMBI Via XX Settembre 20
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRANI (BA) - ELETTRONICA 2000 Via Amedeo 57
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200

REPUBBLICA DI SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio

SARDEGNA:
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B

TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52

UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta

VENETO:
BASSANO DEL GRAPPA (VI) - COMPUTER SERVICE Via P. Girardi 16
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOP c/o C.C. I Giardini del sole - Via dei Carpani
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Europa 2 S.S. 53
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SERVICE Via Sorio 102/A
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2
VICENZA - COMPUTER SERVICE Via Divisione Folgore 24

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

GIOCATORI	1 - 8
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Indossate guanti, cappello e occhiali, assicuratevi che i ganci degli scarponi siano ben saldi, controllate le previsioni atmosferiche, passate la sciolina sul Joy-pad... e tuffatevi nelle nevi del vostro Mega Drive!

Il pericolo è il mio mestiere...

Speriamo di non spezzarci l'osso del collo...

Lillehammer '94

Gennaio è un mese ottimo per andare a sciare: la neve dovrebbe esserci, le vacanze ci sono, le piste anche... l'unica cosa che forse manca sono i soldi, con i portafogli ancora doloranti dalle cospicue estorsioni natalizie (o, per i più fortunati, rimpinguati giusto dalle feste). Per gli squattrinati, i pigri e coloro che neppure a gennaio riescono a godersi qualche giorno di riposo, arrivano comunque le Olimpiadi Invernali in edizione videoludica.

Naturalmente quello che abbiamo davanti è un multievento, ovvero uno di quei giochi dove sono raccolte una serie di discipline sportive di vario genere, solitamente con un fattore dominante in comune. Dal nome e dall'introduzione, i più arguti avranno anche capito che ci troviamo di fronte a un multievento dedicato agli sport invernali, comprendente quindi tutte quelle discipline che hanno a che fare con neve e ghiaccio, dalla discesa libera al biathlon, dal pattinaggio ai salti dal trampolino.

Innanzitutto, procedura ormai conosciutissima - e ricordata con più o meno dolore - da tutti coloro che nella propria vita hanno provato almeno un multievento, si attraversa una trafila di schermate di opzioni, dalla semplice scelta di nome e nazionalità, alla determinazione del numero di eventi a cui si vuole partecipare, al tipo di gara e al livello. Naturalmente non manca la possibilità di allenarsi in una o più specialità, nel tentativo di acquistare un minimo di familiarità con i comandi. Una cosa interessante è la presenza di istruzioni

Winter OLYMPICS

Hop, hop, hop...

Ammirate il perfetto stile a papero sbronzo...

su schermo in italiano (oltre che in inglese, francese, tedesco, spagnolo, minoico classico e qualcos'altro), fatte tra l'altro con una discreta cura, soprattutto se confrontate con altri esperimenti di questo tipo.
Eseguite tutte le scelte di rito, settata la macchina per affrontare

Non ci credo!

mezzo alle porte. Qualcuno potrebbe obiettare che in realtà anche nelle vere gare di sci esiste poca differenza tra le diverse specialità, ma questo qualcuno probabilmente non ha mai indossato un paio di sci nella propria vita. Le gare sono comunque veloci e divertenti, anche se inizialmente complesse, e costituisco-

Via, più veloce della luce!

Che classe!

l'impegno agonistico, si passa dunque al sodo, alla competizione vera e propria, con i vari eventi che si susseguono uno dopo l'altro, naturalmente intervallati da (lunghi) momenti di pausa e schermate raffiguranti posizione, medaglie, punteggi e tempi.
Scendendo più nei particolari, le specialità comprendono tutte le comuni gare di sci (libera, slalom, slalom gigante, slalom speciale, salto dal trampolino e acrobatico), il biathlon (sci di fondo unito a tiro con la carabina), due prove sul bob e una gara di pattinaggio. Le quattro specialità sciistiche si assomigliano in realtà tutte, con l'unica differenza della velocità della pista e della distanza tra le porte: bisogna arrivare in fondo - possibilmente con gli arti al posto giusto e senza aver raccolto tutti i paletti durante la propria discesa - nel minore tempo possibile, seguendo la pista principale (anche perché fuori c'è il bosco) e passando in

Bella costruzione, eh?

MA

Sinceramente non riesco a capire tutta questa frenesia per le olimpiadi invernali. Ogni volta è la stessa storia, gente che scia, paletti che saltano, intertempi che si mischiano sul televisore e tutti quanti che improvvisamente si scoprono patrioti da una vita. Lillehammer mi lascia discretamente indifferente, sia per l'argomento trattato sia per la realizzazione, che spazia dall'eccezionalmente pulito (tutti i vari menu appositamente tradotti in italiano - anche se di discutibile origine -) al mediocre-spinto (le varie fasi arcade, competenti ma non eccelse). Sinceramente pensavo fosse finito il tempo delle combinazioni strane da effettuare con il joystick (o il joypad) per guadagnare qualche secondo in più, poi fate un po' voi.

no senza dubbio la parte migliore del gioco. Il concetto di fondo resta abbastanza simile anche quando passiamo al bob, dove velocità e colpo d'occhio mantengono una posizione privilegiata sul resto. La differenza fonda-

Dev'essere di un sicuro, quel coso...

Pronti, miei fidi kamikaze?

mentale tra le due specialità è che una è singola, l'altra in coppia. Il percorso è identico per entrambe, con curvoni parabolici e sterzate improvvise. Nella discesa a due è molto difficile perdere aderenza col terreno, mentre da soli bisogna stare attenti a non "capottare" in piena curva a 100 km/h...
Un discorso leggermente diverso merita l'acrobatico: due atleti si con-

frontano nella discesa da una pista allucinantemente simmetrica (veramente troppo!), esibendosi in salti spettacolari e coreografici. A sentirlo sembrerebbe interessante, peccato che la discesa sia gestita automaticamente dalla console e che ci si debba limitare a spiccare i salti.
Scendendo ulteriormente nella scala del divertimento (si tratta comunque di un giudizio soggettivo, col quale potreste benissimo essere in disaccordo) incontriamo il pattinaggio: ci troviamo di fronte a una gara di velocità, disputata al di sopra di una pista ghiacciata di forma ellittica. I concorrenti devono limitarsi a correre senza oltrepassare le "boe" che delimitano il circuito, pena l'ammonizione e, se si dovesse perseverare, l'espulsione dalla gara. In realtà la velocità di questa sezione è tale da garantire divertimento malgrado la semplicità del gioco, ma tende comunque a stancare piuttosto in fretta. Chiude infine la rassegna un urfido (misto tra 'urrido' e 'infido') biathlon: il giocatore deve alternare momenti di gara con sci da fondo a esibizioni di tiro con la carabina. Purtroppo la sezione della corsa, con il pad da spostare ritmicamente a destra e sinistra, non si distingue certo per originalità e divertimento. Il problema è che la parte del tiro con la carabina è anche peggio: il tiratore sembra infatti preda di un attacco epilettico (il che è comprensibile, considerato che

Lo sci acrobatico. Mai visto, giuro.

A pochi passi dalla morte certa...

La cerimonia d'apertura...

fa un freddo polare e che tiene il fucile indossando i guanti), con il mirino telescopico che schizza da un angolo all'altro dello schermo, senza che il giocatore

innevate sono inevitabilmente tutte uguali e quella della discesa acrobatica sembra un materasso gigante) e sprite ben animati. Anche la velocità delle gare è soddisfacente, e talvolta rimpiangerete di non avere degli sci un attimo più lenti. Per la gioca-

E chi è 'sto Dympna?

bilità il discorso si fa invece leggermente più complesso, e merita di essere affrontato con una discreta attenzione: non tutte le prove sono infatti ugualmente immediate o divertenti. Si passa da eventi veloci ad altri lentissimi, da prove impossibili ad altre molto più semplici, e il tutto passando attraverso chilometri di schermate con tempi, posizioni e via discorrendo (imparerete a odiarle!).

Ed ecco la squadra di guastatori che... Come, sono sportivi?

Il biathlon nel bel mezzo della tormenta, che spasso...

In definitiva, Winter Olympics è divertente e gradevole, ma presenta tre difetti principali che gli impediscono di entrare a fare parte del gruppo dei Best Multievents Ever (migliori multievento). Innanzitutto, tra una gara e l'altra passa troppo tempo, mentre un gioco di questo genere dovrebbe essere veloce e scorrevole (scusate se continuo a picchiare su questo tasto, ma per me è davvero fastidioso). Secondo, manca di originalità, e non offre niente di nuovo rispetto ai vecchi multievento invernali: le gare sono le stesse, le opzioni anche e persino le sequenze di apertura e chiusura dei giochi le abbiamo già viste. Infine, la qualità delle gare varia notevolmente, così come la loro difficoltà, il che porterà la maggior parte dei giocatori a cimentarsi solo su tre o quattro eventi, invece che su tutte le specialità. Fortunatamente grafica, animazioni, risposta dei comandi e tutta una serie di piccoli ma importanti particolari, contribuiscono a migliorare notevolmente la qualità del gioco, che risulta comunque divertente e gradevole.

Un gioco che piacerà sicuramente ai patiti del genere, a patto che non si aspettino niente di nuovo.

Andrea Fattori

Si pattina, eh? Si pattina...

si riesca minimamente a controllarlo. Ovviamente anche questo è un parere personale, ma vi assicuro che non si tratta di poco amore nei confronti di una disciplina misconosciuta, poiché il biathlon è sempre stato uno dei miei eventi preferiti nei multievento invernali.

Tralasciando la varietà delle opzioni - la cui combinazione può dare vita a un'infinità di gare diverse -, che è oramai un denominatore comune in tutti i multievento, la realizzazione pratica del gioco non è assolutamente male. La grafica è buona, con dei discreti fondali (anche se le piste

La mappa delle dieci competizioni...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ottimi sprite + buoni fondali	87
SONORO + musica ritmata + buoni effetti	89
GIOCABILITÀ + a volte ottima... - ... a volte meno	84
LONGEVITÀ + divertente all'inizio - ripetitivo	81
US GOLD	84

Rivivi le emozioni mozzafiato del

CAMPIONATO MONDIALE DI FORMULA 1

sulla tua consolle SEGA preferita.

Mega Drive: Lit. 139.900
Master System: Lit. 99.900
Game Gear: Lit. 89.900
Prezzi al pubblico IVA inclusa.

DOMARK®

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

"LEADER distribuisce prodotti originali con l'assistenza e la garanzia totale".

PANG

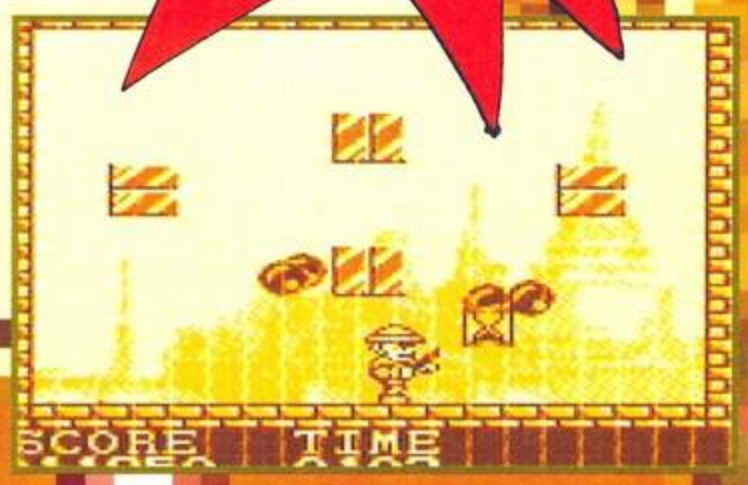
GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Cosa vuol dire "pang"? Qualcuno me lo sa forse spiegare?

No, eh? Lo sospettavo. Forse è il rumore che fanno i palloncini scoppiando... Già, probabilmente è così. Vabbè, cominciamo questa recensione, anche se, in quanto a voglia, sono proprio a zero. Ok, Pang era un giochino di quelli che si trovavano nei bar e, a dire la verità, uno di quelli davanti a cui si formava una discreta fila. A me non è mai piaciuto molto: in fondo impersonare un buffo omettino vestito da safari che spara arpionate a dei palloncini che rimbalzano non è la mia maggior aspirazione, però devo ammettere che si trattava di un ottimo concept. Lo scopo del gioco è quello di eliminare, in ogni schermo, tutte le palle rimbalzanti facendo attenzione a eventuali "distrazioni" in giro per il livello - granchi, per esempio - e facendo uso delle eventuali piattaforme, scale e così via. Tutto qui? Esatto, tutto qui, ma vi assicuro che è decisamente abbastanza. Provate a giocarci e poi mi saprete dire.

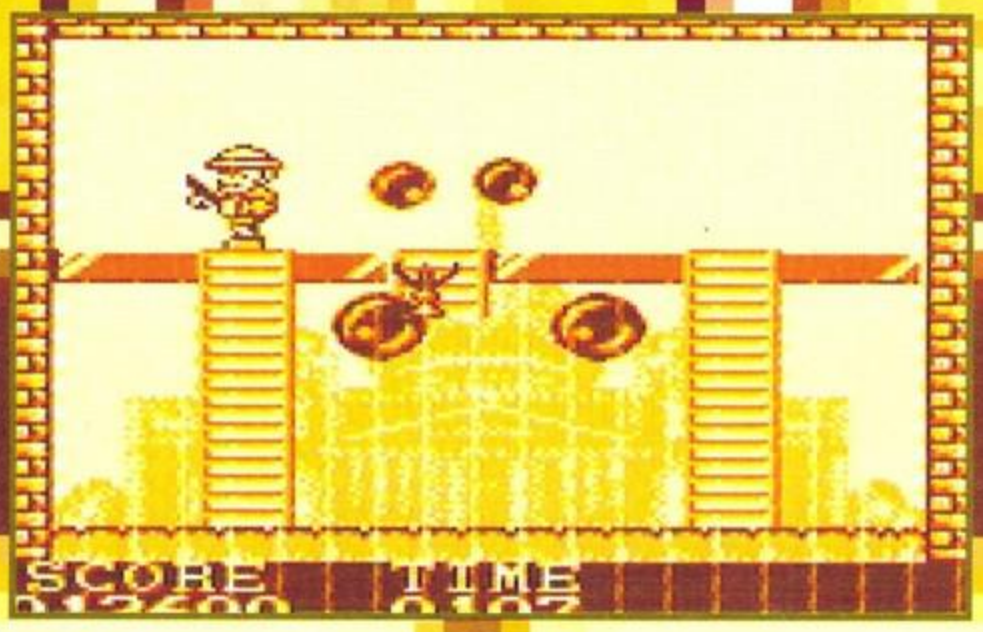
La realizzazione del gioco è veramente molto buona: lo sprite del personaggio principale (l'egregio dott. Fuji, suppongo. Come mai farà uno a chiamarsi come un monte...) è animato in maniera fluida, così come lo sono i palloncini (sì, lo so che vanno solo su e giù per lo schermo, ma non sapevo cos'altro dire sulle animazioni) e le altre rare creaturine che vagano per lo schermo. Al contrario, i fondali sono abbastanza scarnucci... Il sonoro è quello che è (sinceramente non lo ricordo quello del coin op), comunque carino, e la giocabilità è identica a quella dell'arcade. Oddìo, forse le schivate millimetriche venivano meglio guardando l'azione su uno schermo da coin op, però per il resto... Una bella conversione per il piccolo Nintendo da tasca.

Ulli



Ma che didascalie volete mettere a un gioco così?

Miss alle gomme! Non c'entra niente, ma quando mi capita la possibilità di dirlo di nuovo?



Ma vieni!

Il mondo è mio!

Oops!

GAME BOY	
GRAFICA + belle animazioni - scarni fondali	85
SONORO + carino + ma nella media	80
GIOCABILITA' + il buon vecchio Pang + de gustibus	88
LONGEVITA' + se vi piaceva Pang + ci giocherete sempre	85
HUDSON SOFT	87

ActRaiser 2

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	14
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Un po' più di due anni fa, all'alba del 16 bit di mamma Nintendo, la Enix (semisconosciuta ditta software) lanciò un videogame che divenne una delle pietre miliari nella storia della vostra console, vuoi per l'ineguagliabile atmosfera creata dalle musiche, vuoi per il concept di gioco (un misto tra Populous e Ghouls'n'Ghosts), vuoi per l'accattivante grafica. E ora...

Una parte della mappa del gioco. Bella, eh?

...Ora vien fuori, sempre dalla Enix, il seguito di quel mitico gioco e purtroppo non è oggettivamente all'altezza del predecessore. Il fatto è che, dopo un anno e mezzo in spasmodica attesa, tutti quanti ci aspettavamo che il team Enix, sicuramente all'avanguardia ai tempi del suo primo successone, dimostrasse di essere ancora tecnicamente sulla cresta dell'onda. E dire che durante i mesi scorsi non se ne erano stati proprio con le mani in mano, e Soulblazer, il primo RPG da loro sfornato, era davvero ben fatto.

Actraiser 2 non è certo un prodotto malvagio, ma non possiamo nascondere una grande delusione: esso risulta praticamente identico al primo (forse con più stage), se non fosse che è stato pure mutilato della parte

Scusi, che ce l'ha con me?

RPG alla Populous. Ci troviamo quindi dinanzi a un platform in prospettiva orizzontale a scorrimento laterale, nel più puro stile Ghouls'n'Ghosts (anzi, anche più semplicistico), e davvero poche risultano le modifiche apportate rispetto al primo Actraiser. Si potrebbero forse invertire i due titoli e considerare questo Actraiser 2 antecedente al primo; magari nessuno si accorgerebbe della differenza, e la cosa apparirebbe plausibile.

Intendiamoci; io mi sono divertito parecchio a giocare tutto d'un fiato quest'ultima fatica della Enix: Actraiser 2 è comunque avvincente, e senza considerarne il primo episodio, fa da sé una bella figura. In realtà i difetti ci sono anche in questo caso: lo schema dell'azione appare un po' antiquato, lo svolgimento è talvolta troppo lento: non che ci siano rallentamenti, ma lo sprite principale non è veloce e frizzante come che so.... un Aladdin, o un Cool Spot, o una Ripley

Il serpentone sta per assaggiare un metro buono d'acciaio...

Ho capito come fa a volare! E' l'aria calda che lo tiene su!

MA

Dov'è finito il caro, vecchio Actraiser? Il suddetto mix tra Populous e Rastan è sempre stato uno dei miei giochi preferiti su SNES (o su Super Famicom, o Super Nintendo, tanto è la stessa cosa), tant'è che se lo avessi tra le mani una bella partitina ce la farei ancora. Actraiser 2 ha lasciato perdere la parte "divina" per enfatizzare maggiormente quella tutta azione, ma non è che ci abbia guadagnato poi tanto. Tecnicamente è impressionante, ma da giocare è un vero strazio: se non fai quei particolari movimenti e se non vai da quella particolare parte il personaggio viene terminato in una manciata di secondi, più o meno come accadeva in super Ghouls 'n' Ghosts, che era difficile fintanto che non lo si "imparava a memoria". Insomma, Actraiser 2 non è certo uno dei Titoli Imperdibili di questo mese, anzi.

o... insomma, ci siamo capiti.
Fatta questa breve e doverosa introduzione critica, passiamo alla descrizione vera e propria del gioco.
Come nel primo Actraiser, siete una sorta di semidio guerriero, il cui compito è stavolta quello di ristabilire la pace e l'ordine nelle terre infestate da quei demoni che un tempo eravate riuscito a sconfiggere. Eh sì, un tempo vi era stato assegnato da vostro padre, il Dio degli Dei, il compito di fare esperienza cosmica creando e "coltivando" la vita umana su antiche terre deserte e abitate solo dal malvagio demone Tanzra e dal suo putrido esercito.
Vi era costata davvero un'enorme fatica, avevate dovuto risolvere i mille problemi del vostro popolo, far cessare guerre fratricide, guarire epidemie di letali morbi e, soprattutto, incarnarvi per combattere Tanzra e le sue orde. Infine le terre assegnatevi da vostro padre erano divenute rigogliosi giardini di vita e tranquillità, e Tanzra era stato ricacciato nell'oblio dimensionale del Limbo Dimenticato.
Pare però che il malefico Tanzra, che ne sa una più di se stesso (cioè del diavolo), sia in qualche modo riuscito a fuggire dall'esilio forzato e abbia trovato nuove terre da infestare. Quale miglior antidoto al male di voi, allora- ha giustamente pensato vostro padre. Voi che già una volta riusciste a umiliare Tanzra e a dargli un sonoro calcione lì dove non batte il sole.
Così, da buon figlioletto ubbidiente, vi risolvete a dare ascolto al paparino; anche perché, se lo contrariaste, potrebbe adirarsi, e il prezzo da pagare sarebbe caro, poiché tutti noi sappiamo bene quanto costa l'ira di Dio (un giardino? NdAlex)..

Ma che schifo fai?...

Armativi di tutto punto (e cioè del fido joypad e della vostra buona volontà), iniziate a sorvolare le lande dove si svolgerà il vostro prossimo terribile scontro per dimostrare la tradizionale supremazia delle forze del bene su quelle del male.
Che Papà vi assista!
Allora, tornando ad essere un po' più seri... Actraiser 2 presenta un comodo sistema di password che vi impedisce (o meglio, riduce sensibilmente) la noia da ripetitività e ripetizione degli stage, giacché potrete ricominciare la partita sempre dall'ultimo stage visitato.
Il vostro semidio è adesso in grado di volare: provvisto di due magnifiche appendici pennute da colomba, non è però capace di raggiungere risultati di molto superiori a quelli di una gallina; spiccare alti balzi sì, ma restare per aria per un tempo sufficientemente apprezzabile, no.
Come nel primo episodio, anche qui potrete fare uso di magie, questa volta già in dotazione al vostro personaggio e non modificabili durante il gioco. I livelli sono tredici, più quello finale della torre dove, come da tradizione, dovrete riaffrontare e risconfiggere i demoni finali di ogni stage, per poi potervi misurare con Tanzra in persona.
Le musiche sono, come al solito, davvero di alta qualità; mentre gli effetti sonori sono stati spudoratamente riciclati da Actraiser.
La giocabilità risulta immediata (a meno di quella certa sonnolenza dell'azione di cui vi avevo parlato prima), e la longevità, sebbene vi siano ben tre livelli di difficoltà, non va indubbiamente oltre la settimana. Alla prossima, Enix, sappiamo che puoi fare di meglio. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Ha ha! Il metano ti dà una mano!

Aaargh! Banzai!

E anche questa è fatta.

Sta per arrivarti in faccia qualcosa di grosso, sporco mostriciattolo...

RAFFAELE

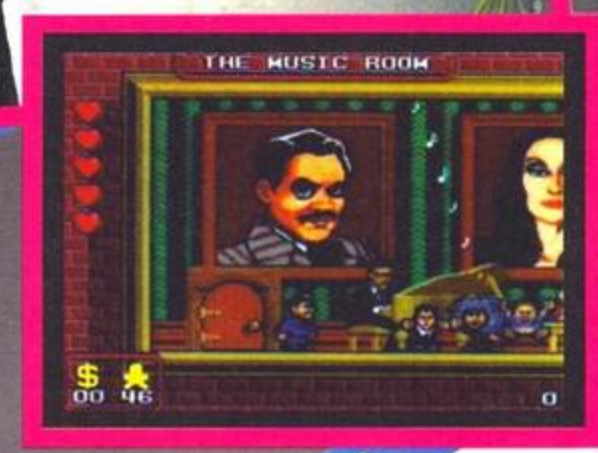
Ed eccoci di fronte ad un altro gioco in cui bisogna saltare da una piattaforma all'altra e che bisogna sbrandellare chi vi ostacola... ma io, quando mi trovo d'innanzi a questi giochi mi chiedo: ma era veramente indispensabile? Se poi il gioco in questione è anche frustrante la risposta non può che essere una sola.
Ad ogni modo possiede anche qualche aspetto positivo, come la grafica (alcuni livelli sono veramente stupendi, e in effetti è l'unico motivo per cui un giocatore è spinto ad andare avanti); il sonoro è tutto sommato orecchiabile, ma ci potevamo aspettare di meglio da un gioco con questo nome.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + ottima definizione degli sfondi	94
SONORO + stupende musiche	92
GIOCABILITA' - poco flessibile	81
LONGEVITA' - ci vuole molta pazienza	80
ENIX	85

LA FAMIGLIA PIU' PAZZA DEL MONDO FINALMENTE PER SEGA!

CADARIO

I FILMISSIMI...



L'ADDAMSMANIA DILAGA

MEGA DRIVE	L. 129.900
MASTER SYSTEM	L. 99.900
GAME GEAR	L. 89.900

PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

Acclaim

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

AWESOME POSSUM

82

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Tremate gente, dopo Sonic, un'altra oscura figura si sta insediando nel mondo videoludico; è ancora un porcospino azzurro? Assolutamente no, è un Opossum... mi sembra ovvio!!!

Occhio alle lattine...

Avete mai visto un Opossum? Io sinceramente no, né tanto meno avevo idea di come fosse fatto prima di vederlo, come protagonista, in questo gioco.
Ebbene, a me ricorda tanto una volpe, o qualcosa del genere; comunque ha poca importanza a cosa assomiglia, l'importante è che faccia il suo bravo dovere e che ci faccia passare qualche ora o, addirittura, qualche giorno di sano divertimento.
Comincio subito col dirvi che questo Awesome Possum ha preso moltissimo da Sonic, innanzitutto perché quello che dovrete fare sarà sostanzialmente lo stesso (correre a duemila l'ora e saltare sulla capa dei nemici); e poi perché cerca di mantenere il grande fascino del suo predecessore... Ma ci riesce? Diciamo solo in parte, principalmente perché graficamente c'è un divario mostruoso tra i due prodotti; che vede Sonic, ancora oggi, il miglior platform game per la consolona Sega; anche per quanto riguarda l'impatto carismatico del personaggio, Awesome Possum non regge il confronto.
Un altra differenza sostanziale sta nella maggiore capacita di salto dell'opossum (forse addirittura eccessiva): infatti questo insolito animaletto è in grado di spiccare salti non solo proiettandosi a grandi altezze, ma anche scagliandosi a distanze orizzontali che non si erano mai viste in un gioco di questo genere (praticamente passerete gran parte del gioco sospesi per aria).
Anche la scelta cromatica dei vari sfondi è abbastanza discutibile, ad esempio il fondale del primo livello (tra l'altro caratterizzato da molti livelli di parallasse) è composto praticamente da due colori: il verde e il nero; posso capire che si tratti di una foresta cupa e pericolosa, ma così si esagera!
Per quanto riguarda tutto il resto va abbastanza bene: lo sprite principale è animato discretamente, mentre per il resto degli sprite regna una più che sufficiente varietà e nitidezza grafica.
La parte sonora, invece, è più che soddisfacente: delle simpatiche musichette e degli effetti digitalizzati vi accompagneranno per tutta la durata della partita.
Arrivando a parlare della giocabilità, bisogna dire che la frenesia di gioco è garantita appunto dalla capacità di spiccare grandi salti da parte del vostro caro Opossum; il problema, sta però nel fatto che quando atterrerete, nove volte su dieci, lo farete in braccio a un bel nemico, e allora sarete ricostretti a saltare (come in Sonic, non possedete armi), e così via, fino ad arrivare al traguardo che decreta la fine del livello... divertente no?!?!
Comunque vabbè, se vi piace fare queste cose, e in effetti c'è di peggio, questo gioco vi piacerà; per quanto riguarda gli altri, forse rimarranno delusi.
Passo e lascio aperto.

Raffaele Sogni

La situazione si fa spinosa...

Che allegria...

Mi viene in mente "Non Aprite quella Porta"...

Chinarvi non vi servirà a molto contro quella sega circolare...

Io i trivia proprio non li posso soffrire...

MEGA DRIVE

GRAFICA +Sprite disegnati benino. -Discutibile scelta cromatica per i fondali	82
SONORO +Simpatiche musichette. +Ottime voci digitalizzate.	88
GIOCABILITA' +Se vi piace correre e saltare...	80
LONGEVITA' -Dopo averlo finito, non lo rigiocherete. +Fino ad allora però.	80
TENGEN	82

NON AVERLO E' UN DELITTO!

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

GAME GEAR L. 89.900 *

MEGA DRIVE L. 129.900 *

MASTER SYSTEM L. 99.900 *

* PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

Il grande Cinema ...
Ora per il tuo SEGA!

" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

CASTLE QUEST

GIOCATORI	1o2
LIVELLI	25 (50)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Se avete voglia di una partita a carte ma chi avete davanti considera solo gli scacchi, ecco a cosa potete giocare...

Castle Quest è un giochino semplice semplice che, per una volta nella vita, non pretende di riempirvi la testa con storie su storie su come o perché vi battete: questo è un videogioco dichiarato. Sul manuale leggete che è un videogioco e non dovete preoccuparvi d'altro. Cosa vi trovate davanti è un simpatico clone del gioco degli scacchi che si svolge su una scacchiera di sette caselle per sei. Avete a disposizione un "esercito" che varia con il progredire della partita e del modo di gioco scelto e segue la falsa riga del gioco a cui è ispirato facendo muovere i personaggi presenti sulla scacchiera secondo degli schemi prettamente scacchistici (in diagonale o parallelamente alle righe e alle colonne). Qui però terminano le similitudini perché, a parte lo scopo che rimane identico (eliminare il re avversario), i programmatori hanno ben pensato di inserire estremi da gioco di ruolo e l'utilizzo della magia. I pezzi si dividono in spellcaster - pezzi che scagliano anche incantesimi - e non. Ogni volta che spostate uno di questi personaggi in una casella vuota appare un menu con l'elenco degli incantesimi disponibili e la loro funzione. Usare saggiamente la magia è uno degli elementi più importanti della partita. I combattimenti corpo a corpo, invece, vengono gestiti in base a un punteggio di difesa e all'estrazione (casuale) di una carta dal mazzo. In altre parole, quando due pezzi si scontrano, entrano in una speciale schermata in cui appaiono le sembianze dei due combattenti e i loro valori di difesa (variabili da personaggio a personaggio). A questo punto ognuno decide se tentare la fuga o, semplicemente, di cercare di bastonare l'avversario. Nella seconda ipotesi, estrae una carta dal mazzo e ne confronta il valore con il valore difensivo del nemico. Se quest'ultima risulta essere più bassa, il nemico riporta un numero di ferite che andrà detratto dal numero di punti ferita rimastigli. In caso di tentativo di fuga, il computer comunica subito se questo ha avuto successo o meno. In caso positivo, il combattimento viene evitato o interrotto. In caso negativo, il personaggio viene costretto a combattere applicando un meno uno al risultato della carta estratta. Cosa dire del gioco? Che come passatempo risulta essere piuttosto simpatico. Non c'è assolutamente bisogno di una strategia fuori dal mondo per giocare delle ottime partite e i personaggi hanno una certa carica di simpatia. Il problema di base è che il sistema di combattimento è troppo influenzato dal caso. Perdere tre o più combattimenti di fila sempre contro lo stesso pezzo solo perché continua a pescare carte alte non aiuta un gioco a farsi amare.

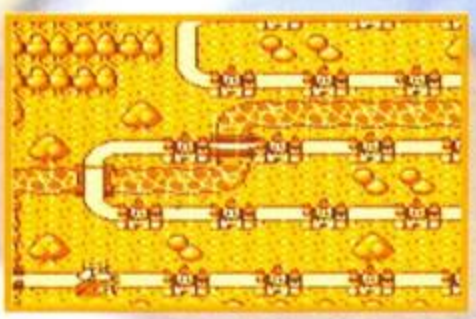
JH

Quel malefico vuol guarire le pedine...

Avanti, miei prodi!

Bruce Lee Lives!

La strada da fare...

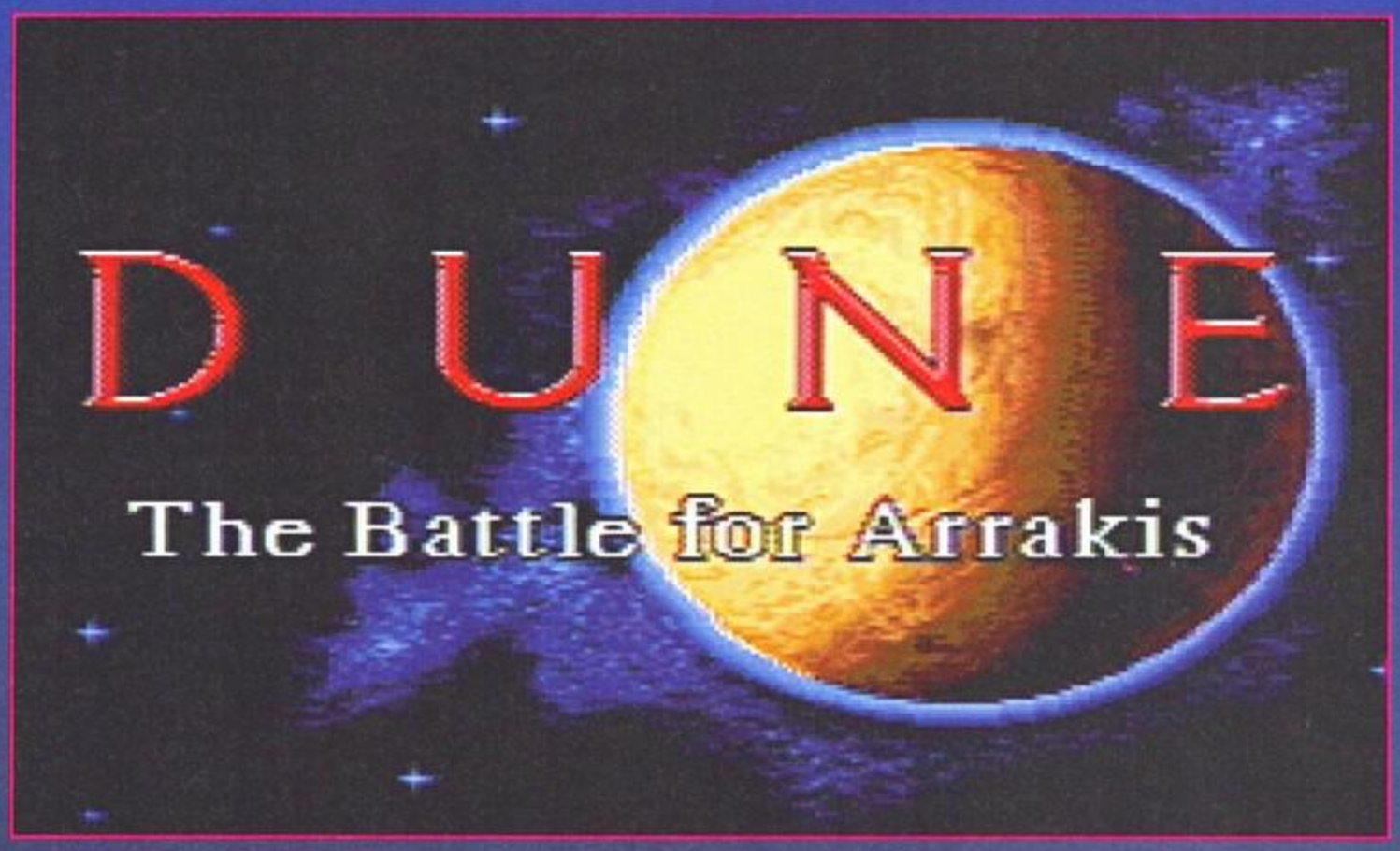


Un demone contro un maiale?

GAMEBOY

GRAFICA + I personaggi sono ben realizzati + Anche se non c'è molto da vedere	80
SONORO + I jingle non sono male - Non c'è altro.	69
GIOCABILITA' + L'immediatezza di gioco è notevole + L'interfaccia decisionale è ottima	80
LONGEVITA' + Dipende molto dalla vostra propensione - Ma dubito seriamente che vi terrà a lungo...	65
HUDSON SOFT	78

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3



Immaginate un pianeta coperto da un unico deserto terribile e implacabile come quello del Sahara, con dune che si stendono a perdita d'occhio, abitato da mastodontici vermi nelle cui viscere arde un fuoco sconosciuto e che sono l'unica fonte di una droga che dona longevità e prescienza...

E avrete una blanda idea di quello che in realtà è il pianeta Arrakis, conosciuto anche come Dune. Vi consiglio di leggervi la saga di Frank Herbert (sono sei libri e nemmeno troppo leggeri), a mio avviso una delle migliori nel panorama fantascientifico di questo secolo (in questo modo evito anche di annoiarvi con il riassunto...). Vi basti sapere che l'universo è sotto il totale controllo di un Imperatore e che forti interessi economici muovono la vita politica delle casate più nobili. Approfittando delle rivalità naturali che dividono tre delle più potenti stirpi, l'Imperatore decide di lanciare una sfida: le tre famiglie avranno modo di appianare i loro problemi su Dune, e alla vincitrice verrà assegnato il diritto di sfruttamento della preziosa spezia e il Ducato del pianeta, e con esso un ruolo decisivo nella politica dell'universo. Questa è a grandi linee la storia che sta dietro il titolo che stiamo esaminando. Il vostro compito, quale uomo di fiducia di una delle casate nobiliari, sarà quello di portare a termine un numero determinato di missioni in

E' una domanda trabocchetto?

Ne dubitavate?

E questo lo piazziamo qui!

modo da poter avanzare di grado nella gerarchia familiare e planetaria (ed evitare la morte - anche questo mi sembra un ottimo incentivo).
Le tre casate in questione sono quella degli Atreides, quella degli Harkonnen e quella degli Ordos. La prima è conosciuta in tutto l'universo per la sua rettitudine, per il suo onore e per la lealtà con cui tratta gli avversari. La seconda è praticamente l'opposto: è composta da personaggi crudeli e spietati, pronti a nuocere a chiunque, sia nemico che amico, per raggiungere i propri scopi. Infine, la terza è la più impersonale di tutte: una famiglia di uomini d'affari, che fanno quello che deve essere fatto non per nobiltà d'animo o per cattiveria innata, ma solo perché porta a un profitto.
All'inizio del gioco dovrete fare la vostra scelta e decidere con quale delle tre casate schierarvi; fatto questo il gioco avrà finalmente inizio. Le prime missioni saranno settate a un livello decisamente di "introduzione al gioco", per cui vi saranno assegnati compiti relativamente semplici - per quanto possibile - , come riuscire a racimolare una certa quota di crediti, che otterrete dalla raccolta e dalla raffinazione della spezia. Nei settori che vi verranno affidati si troveranno sempre delle forze nemiche, che cercheranno di fare tutto il possibile per ostacolarvi e rendervi la vita difficile. All'inizio gli scontri si limiteranno a delle semplici scaramucce, ma più avanti dovrete sudare sette camicie per non soccombere entro i primi minuti della missione.
Il compito che viene assegnato più di frequente è quello di scacciare i nemici dalla regione che vi viene data in custodia, cercando allo stesso tempo di raccogliere il maggior quantitativo di spezia possibile. A mano a mano che si avanza nelle missioni (che potremmo tranquillamente chiamare livelli, ma non mi va e quindi non lo faccio) ci sarà anche un'evoluzione nella quantità e nella qualità dei prodotti delle vostre installazioni, per cui se prima potevate costruire solo un misero centro addestramento truppe, poi potrete edificare una fabbrica di autoveicoli - che sfornerà prima solo macchinine blindate, ma arriverà a cucinare anche potenti bomboloni corazzati -, un'officina di riparazioni, una fabbrica di prodotti ad alta tecnologia - come i carryall o gli ornitopteri (rispettivamente mezzi volanti da trasporto e da battaglia) e via discorrendo. In pratica tutto quello che dovete fare è costruirvi una base in un territorio occupato dal nemico, per poi scacciarlo (nulla di più semplice...). Passando alla parte tecnica vorrei sottolineare l'evidente cambiamento del look delle armate e delle basi e l'inserimento di tutta una serie di campionature dei vari effetti speciali riproducenti quelli della versione originale.
Il concetto su cui si basa la realizzazione di Dune 2 è abbastanza nuovo, e unisce l'animo della strategia a una realizzazione decisamente d'azione.

MA

Dune 2 anche su Megadrive? La versione su PC mi ha tenuto occupato per diversi mesi (uno dei giochi che ho giocato di più in assoluto) e quella Megadrive, apparentemente, non è da meno. L'aspetto grafico è un po' più scialbo e anonimo e perde molto dello stile originale, e questo già non è una bella cosa. Fortunatamente il gioco vero e proprio è rimasto immutato, anche se ora non è possibile usare in congiunzione mouse e tastiera per muovere decine di unità in un secondo da una parte all'altra della mappa per lanciarsi in attacchi massicci e repentini. Il nuovo sistema di controllo è abbastanza comodo, il livello di difficoltà è stato ricalibrato e ora il gioco sembra più ostico: se vi piace usare il cervello oltre ai polpastrelli, Dune 2 non deve assolutamente sfuggirvi.

VF

Se c'è un gioco di cui non avevo assolutamente bisogno era proprio Dune II. Perché ci ho già giocato per mesi e mesi e l'ho finito un paio di volte su computer: insomma è semplicemente bellissimo!
Dune II oltre ad essere un ottimo esempio di equilibrio tra azione e strategia è realizzato molto bene, decisamente vario, di difficoltà crescente e con un'ottima spinta a continuare grazie alle aggiunte di strutture e veicoli ad ogni livello fino ai temibili Death's Hand Harkonnen. C'è insomma molto da fare, soprattutto in fretta e, possibilmente, usando anche il cervello, bisogna essere un po' come giocolieri impegnati a tenere in aria una decina di piatti e, come potete immaginare, in queste condizioni, è difficile annoiarsi. Rispetto alla versione computer mi sembra abbia perso un poco in strategia (in compenso ha guadagnato in difficoltà di controllo con il joypad) ma resta sempre un bel gioco: decisamente fuori dal comune nel panorama consolare.

Si può fare di meglio.

Il pannello di controlo del cantiere.

DIRETTAMENTE DAL FILM

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

GAME GEAR L. 89.900 *

MASTER SYSTEM L. 99.900 *

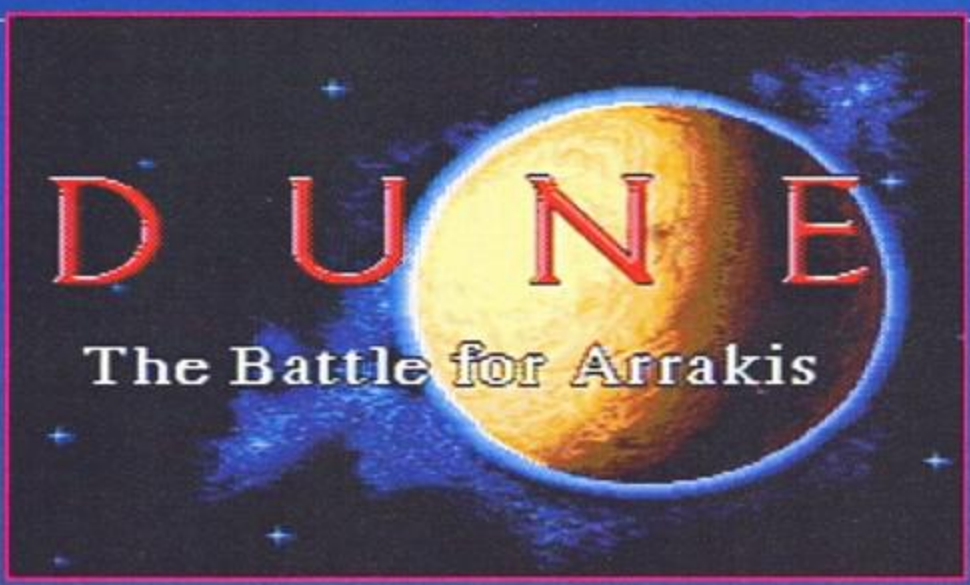
MEGA DRIVE L. 129.900 *

* PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

T2 ™

" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

IL CINEMA A CASA TUA!



L'attività ferve in casa Atreides...

Tempesta nel Deserto, no?

Se proprio insiste...

Sbirciamo un po' la base nemica...

Il ritmo a cui si gioca è incalzante (così come su PC e Amiga), anche se il gioco è leggermente modificato. Le (a mio avviso necessarie) innovazioni nel gioco - a parte l'evidentissima veste grafica - si ritrovano principalmente nell'estensione dell'area di gioco (minore, per permettere di raggiungere ogni punto della mappa in tempo abbastanza breve) e in alcuni comportamenti dell'"intelligenza artificiale" che muove il gioco (per esempio gli harvester - o mietitrici o raccoglispezia che dir si voglia - ripartono sempre da soli alla ricerca della spezia, invece di aspettare dopo essersi scaricati alla base; oppure i nemici sono in generale più aggressivi, e via discorrendo). Tutta una serie di piccole - ma importanti - cose che sono state riviste per la versione consolistica del gioco. Chi fra voi ci ha già fatto le proprie conquiste su computer potrebbe trovarlo strano - il feeling è evidentemente differente -, ma non riuscirà a identificare la sorgente del proprio disappunto. Non preoccupatevi, la medesima sensazione l'abbiamo provata sia VF che io che Marco e altri redattori, e dopo qualche missione, quando vi sarete fatti la mano al sistema di controllo da joypad (forse non all'altezza di un punta e clicca, ma...) non riuscirete a farne a meno. Un'affermazione forse un po' azzardata, ma provate e crederete...

Alex Muad'Dib

MEGA DRIVE

GRAFICA + nuovo look rispetto alle altre versioni + e nemmeno così piccola	89
SONORO + ottime le digitalizzazioni - un po' meno gli effetti sonori	92
GIOCABILITA' + produce assuefazione - ci vuole un po' di pratica	90
LONGEVITA' + un po' di territori per tre casate... + ve lo faranno durare un po'	90
WESTWOOD/VIRGIN	**91**

Ma che bella base grande...

MACR

91

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Stanno cominciando a spuntare come i funghi: dopo Imperium, Assault Suits Valken e Mech Warrior, ecco un altro gioco sui robot; e presto vedremo anche Genocide 2, Accelebrid e Mazinga Z... E' scoppiata la Robot mania! Non che a me dispiaccia, anzi. Ero un fanatico di Goldrake, Mazinga Z, Daitarn 3, & company; questo nei bei vecchi tempi d'infanzia. Mi basta chiudere gli occhi e...

Strano. Ho la mente sgombra da qualsiasi pensiero. C'è solo lo spazio. Lo spazio buio e questa maledetta pioggia di detriti liquidi radioattivi. Vedo i tergicristallo biotermici che si affannano a cacciar via le gocce dal vetro, ma quelle, ostinate, ritornano imperterrite in numero ancor maggiore, sfidando la caparbietà del meccanismo elettrico. E' una battaglia, una lotta che infuria senza tregua, mentre lo spazio dinanzi a me scorre impassibile. Guardo l'orologio sul cruscotto. Le due di notte. Una notte che sembra non poter cessare. Mi sembra di non udire più il ticchettio cadenzato sul tetto dell'aereonave, ecco... anche lo spazio sembra essersi fermato... Tutto è immoto, regnano il buio ed il silenzio.

La pioggia è cessata. Spengo il tergicristallo. Ora che uno dei due contendenti è morto, l'altro non ha più motivo di esistere. Lotta per la vita o vita per la lotta? Lottiamo per vivere, tentando di affermare la nostra individualità, o viviamo per lottare, traendo dalla lotta il nostro significato esistenziale ?

Aereonavi veloci mi superano. Siamo tutti in corsa verso l'ignoto...

Forse è meglio che metta un po' di musica. Mi rilasserà distraendomi da inutili e pessimistici sofismi.

Ah, la delicatezza impareggiabile di Brahms. Intermezzo in si bemolle maggiore, op.117/2. Paesaggi autunnali mi riempiono la testa. Morbidi tappeti di foglie... Odore di terra bagnata...

Una lieve brezza mi sussurra all'orecchio incomprensibili segreti... Il sole, stanco, si appresta a riposare, diffondendo gli ultimi raggi rossastri... Dolcezza infinita di ricordi passati...

Aspetto.... Passano i minuti, le ore... registro svogliatamente le

Yeah! Sono proprio loro!

Siamo due contro uno!

Occhio alla testa...

RAFFAELE

Mi è capitato nel corso della mia lunga e travagliata esistenza di vedere Macross in videocassetta, e devo ammettere che mi aspettavo che ne facessero un videogioco.

Era anche ovvio pensare che si sarebbe trattato di uno spara e fuggi, visto che il Macross è un bel robottone che spara a iosa a tutto ciò che si muove. Il problema stava solo nel fatto che il videogioco mantenesse il fascino del cartone animato... e l'ha fatto.

Infatti, non solo è un ottimo gioco (divertente, molto distruttivo e discretamente longevo), ma ricorda anche le grandiose gesta di uno dei più famosi robot degli ultimi anni.

Per il resto, nulla da eccepire; grafica molto bella (dei bellissimi fondali, e delle astronavi dalle dimensioni mostruose), sonoro curato, e giocabilità a livelli più che ottimali e, cosa molto importante, Macross è rarissimamente soggetto a rallentamenti... più ci così!!!

L'inquinamento è arrivato anche nello spazio.

Dai, che è quasi fatta!

OSS

MA

Wow! Finalmente posso prendere il volo con un Varitech (per lo meno venivano chiamati così i caccia nella serie Robotech, che è l'adattamento americano di tre serie di cartoni tra le quali Macross la faceva da padrone)! E sulla mia console preferita, per di più (ebbene sì, sono di parte). Beh? E' una sensazione o Macross non offre davvero nulla di nuovo? OK, è fatto bene, è fluido, ha pochi rallentamenti, i quadri sono abbastanza lunghi (ma sono pochini), ma perché ho la sensazione di vedere ancora una volta una licenza sprecata? Perché questo gioco non mi gasa come la serie originale? Il cambio di configurazione non è stato sfruttato a dovere, c'è poca dinamicità... E se devo essere sincero, l'unica cosa che fa venire in mente Macross sono i volti dei tre piloti e l'aspetto del caccia. Bah.

sensazioni che mi pervadono... Solitudine... piacevole e fastidiosa al contempo... Chiuso qui, in questo baccello metallico, isolato dal resto dell'universo, lontano dagli infiniti spazi dimensionali della realtà. Solo... Non lo sono forse sempre stato? Non lo siamo forse tutti? Ridicole, grottesche creature che si contorcono inutilmente nelle loro forme, dimenandosi nella contingenza... Inutili briciole di un panino spiluccato chissà da chi... Aspettiamo pazientemente la corruzione della carne, ed intanto trascorriamo il tempo trastullandoci, cercando di non pensarci.

Mi chiedo chi me l'abbia fatto fare. Accettare una missione così pericolosa, praticamente suicida. La tecnologia tira fuori le armi più letali, l'industria te le assembla sull'ultimo modello di aereonave, e i politici approfittano per inaugurare il più potente mezzo distruttivo mai esistito, per poi lanciarlo alla volta della distruzione di un intero impero nemico. Uno contro diecimila... e chi ci caricano sopra? Ma un vecchio combattente come me, naturalmente. "La sorpresa è l'elemento principale che determinerà la tua vittoria", mi dicono," nessuno potrebbe aspettarsi un attacco così mortale da una sola aereonave". In realtà io sono solo una cavia, un mezzo per testare l'effettiva potenza di questa dannata arma ambulante. Se mi va bene avrò eliminato per loro la più terribile minaccia aliena, e se mi va male avranno un'idea ben precisa delle effettive possibilità belliche del nuovo Vf150L-S, mentre il buon Piermarco vagherà nel vuoto, disintegrato in atomi.

Basta, è inutile che continui a torturarmi così; sto girando in tondo da ore, ormai...è giunto il momento di attivare il modulo di salto iperspaziale ed andare a dare una bella lezione agli alieni... Aziono l'interruttore, una luce accecante mi costringe a

Conviene spostarsi di lì, date retta a me...

Acci, ho dimenticato a casa la mia papera di gomma...

Carino come pod, nevvero?

Alle spalle! Alle spalle!

L'ennesimo mostrone di fine livello...

Ma che roba è?

IL CALCIO SI CHIAMA

KICK OFF™

Original Nintendo Seal of Quality

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

LA STUPEFACENTE GIOCABILITÀ E IL SORPRENDENTE REALISMO LO HANNO FATTO DIVENTARE L'INCONTRASTATO CAMPIONE DI TUTTI TEMPI, IL PREFERITO DA MILIONI DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.
SCENDI IN CAMPO, TIRA IL CALCIO D'INIZIO E VIVI IN PRIMA PERSONA TUTTA L'EMOZIONE DI UNA VERA PARTITA DI CALCIO.

Licensed to IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

TOYS LEADER

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
"TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

MACROSS

ANDREA

Il solito spara e fuggi? Chiaramente si, ma come ormai abbiamo capito tutti, in questo genere di giochi a cambiare (di solito in meglio, almeno si spera) sono la grafica, il numero di armi e tutte quelle cose che in realtà servono solo come sfondo al gioco stesso. In Macross troviamo dei riferimenti chiarissimi alla tradizione robotica giapponese, con i personaggi alla guida di supertransformer dell'ultima generazione. La quantità di armi a disposizione è veramente notevole, così come non può mancare di impressionare positivamente la possibilità di commutare il proprio robot. La velocità e la grafica (due punti focali negli shoot 'em up) sono entrambe notevoli, mentre le orde di nemici - tutti dettagliatissimi e iper colorati - non si fanno certo desiderare.
Un ottimo shoot 'em up, senza particolari innovazioni ma pieno di azione e bonus. Da non perdere se vi piace il genere.

Mi sa di "boss di fine livello"...

chiudere gli occhi.....

Ora, in Macross, possiamo interpretare il ruolo di Hikaru, Max, o Millia, tre piloti che combattono i soliti malvagi alieni in vena di conquiste, distruzioni e supremazie. Questo a bordo dei loro superveivoli di classe Vf150L (controllare il manuale Giapponese per credere), la cui particolarità è quella di potersi multitrasformare. All'occorrenza, infatti, diventano astronave, robot, o anche una specie di misto tra le due forme, cioè un qualche tipo di droide da combattimento. Ognuna delle tre forme consentite dal superveivolo ha delle caratteristiche di armamento, resistenza ai colpi e velocità: l'astronave è la più veloce e la meno resistente, il robot è lentissimo, ma è una vera roccia; il droide è un ibrido anche a livello di caratteristiche. Ognuno dei tre piloti, poi, guida un particolare tipo di superveivolo, caratterizzato da un colore differente e da armamenti diversi. Il mio preferito, Max, ad esempio, guida il Vf150L-A che sparacchia fotoni, plasma a ricerca calorica, e getto protonico direzionabile. Ognuno dei tre armamenti è distintivo di una delle tre forme che il superveivolo consente, e senza sparare sarete in grado di catturare un rappresentante di alcune varietà di avversari; inoltre, distruggendo, come da tradizione, un certo tipo di nemici, si potranno raccogliere del pod che incrementeranno fino a quota tre il livello di potenza di ogni armamento (naturalmente ci saranno anche le tipiche icone che rigenereranno energie e quelle che regaleranno, se raccolte, crediti aggiuntivi).

Sembra la periferia di Milano...

Il gioco è vario, non soffre di eccessivi rallentamenti (l'avrò visto scattare molto leggermente una volta o due), anche se talvolta flickera un pochino, ed è condito dalle migliori musiche attaccate ad un gioco spaziale per Super Famicom, un misto di tecno e colonna sonora da cartone animato. STUPENDE!
Se avete voglia di un buon gioco spaziale, tra gli ultimi usciti c'è certamente Macross. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

I cattivi usano navi sempre più grosse...

La cosa si fa complessa...

Fuori uno. E ora tocca a te...

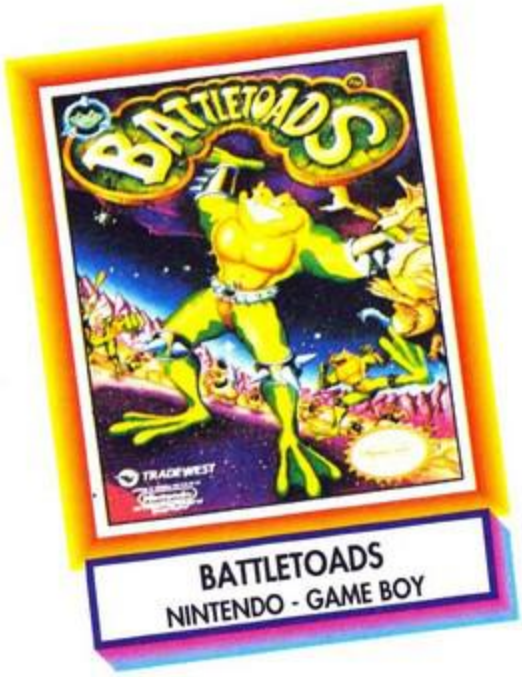
SUPER FAMICOM	
GRAFICA +molto dettagliata	93
SONORO +FANTASTICO!	96
GIOCABILITA' +Immediato e coinvolgente	90
LONGEVITA'	88
ZAMUSE	91

eccezionale!

I migliori videogiochi NINTENDO e SEGA a sole lire

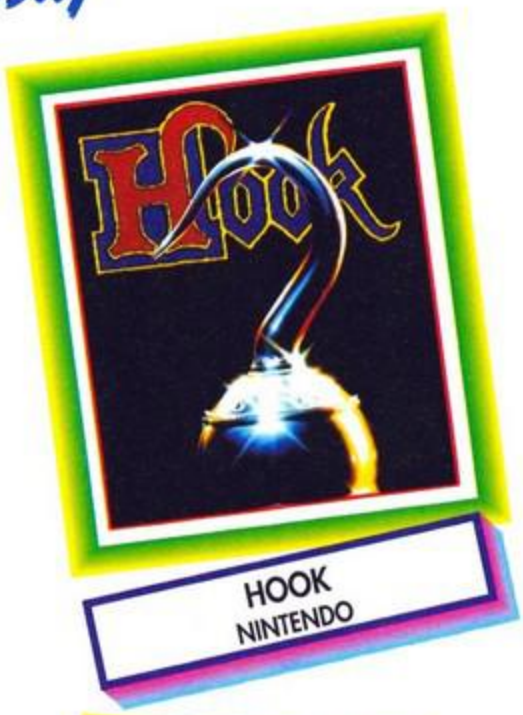
49.900 cad.

(prezzo al pubblico iva inclusa)



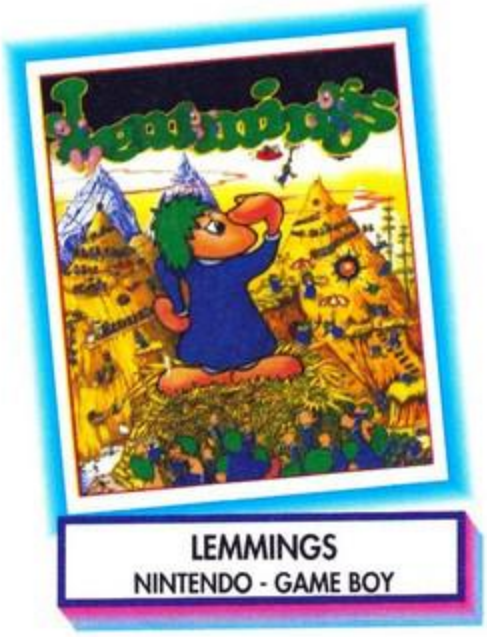
BATTLETOADS
NINTENDO - GAME BOY

F15 STRIKE EAGLE
NINTENDO



HOOK
NINTENDO

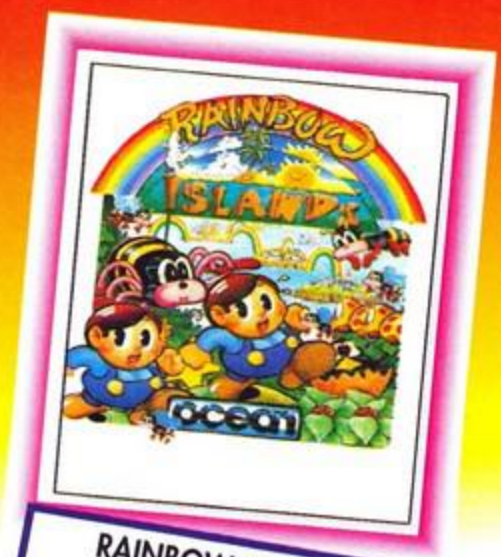
KICK OFF
NINTENDO



LEMMINGS
NINTENDO - GAME BOY

MCDONALD LAND
NINTENDO - GAME BOY

PARASOL STARS
NINTENDO



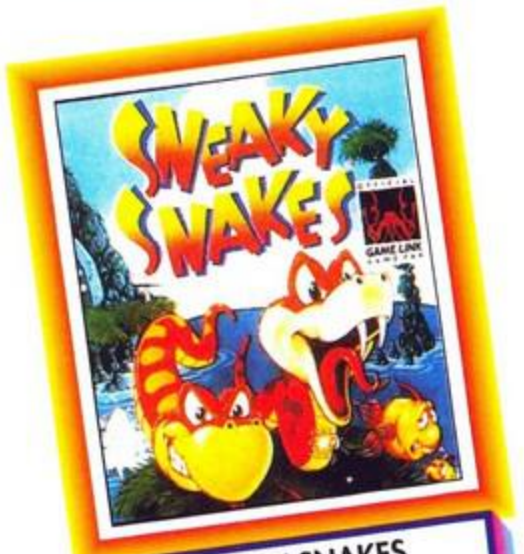
RAINBOW ISLANDS
NINTENDO

ROBOCOP 2
NINTENDO

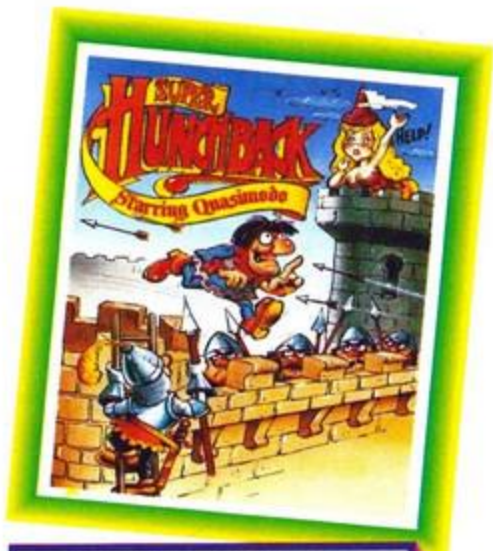
SUPER TURRICAN
NINTENDO

THE NEW ZEALAND STORY
NINTENDO - MASTER SYSTEM

BATTLE OF OLYMPUS
GAME BOY

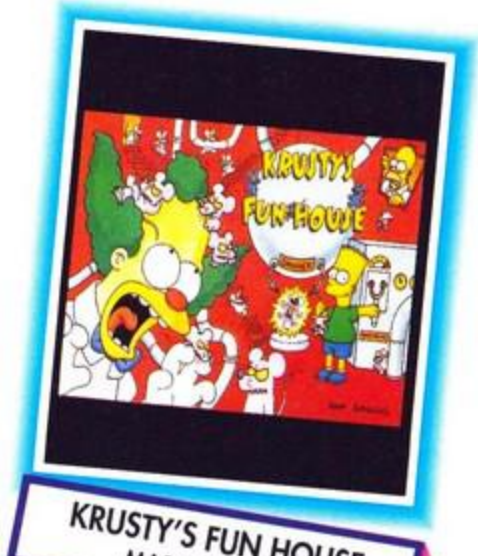


SNEAKY SNAKES
GAME BOY



SUPER HUNCHBACK
GAME BOY

BACK TO FUTURE III
MASTER SYSTEM



KRUSTY'S FUN HOUSE
MASTER SYSTEM

POPULOUS
MASTER SYSTEM

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

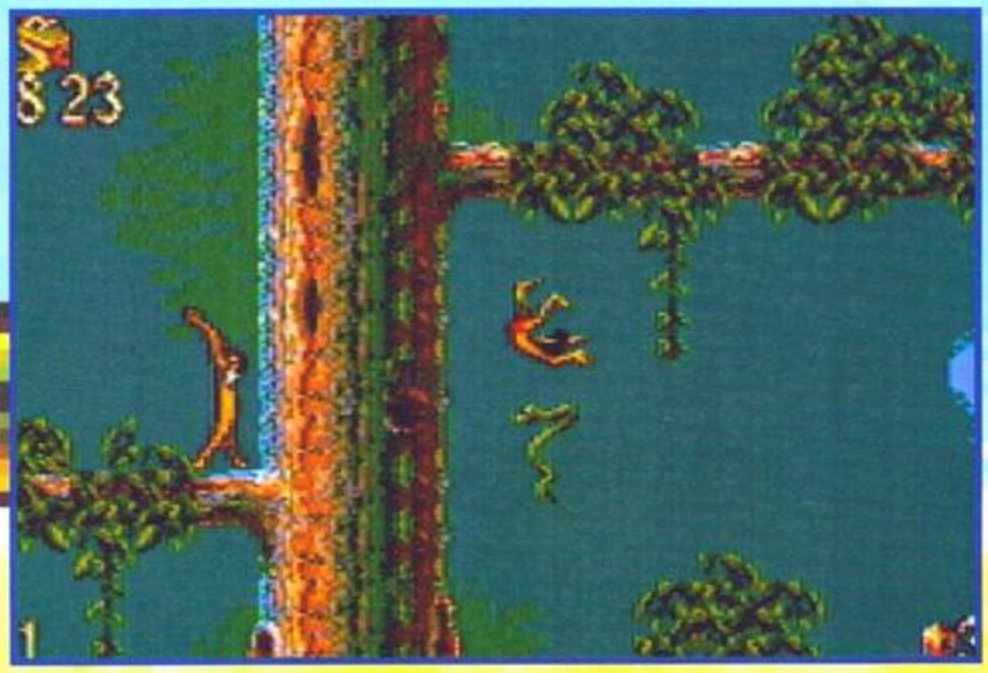
Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

A. POLI

JUNGLE

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Cos'è un libro? Un insieme di storie, racconti, a volte frutto della fantasia umana, a volte veri, altre volte ancora una rivisitazione pittorica della realtà. Ebbene, anche le giungla possiede il proprio libro, custodito con cura dai suoi abitanti come se fosse il più ricco dei tesori. Naturalmente non si tratta di un libro di carta e inchiostro, bensì di un libro fatto di storie narrate la sera, sotto un cielo di stelle, e tramandate di padre in figlio. La nostra storia è una delle più amate nella giungla, la storia di un piccolo cucciolo d'uomo sperduto...



Oplà!

Ebbe tutto inizio in un assolato giorno d'estate, sulla riva di un piccolo e tranquillo rigagnolo dove gli animali usavano abbeverarsi. Non ha importanza quale anno o quale secolo fosse: basta dire che l'uomo era già temuto per la propria caccia spietata, ma che ancora la natura riusciva a difendersi da esso. Non ci importa neppure il luogo: ci basta sapere che era una giungla, piena di vita e colori, ma anche di trappole mortali.

Quel giorno Bagheera, la saggia pantera nera della giungla, si era recata al ruscello per bere. Il sole era implacabile per un animale coperto da una folta pelliccia nera, e solo il confortante ristoro dell'acqua corrente

BOOK

Pronti a spiccare il balzo?...

Siete per essere centrati in pieno da un frutto non identificato...

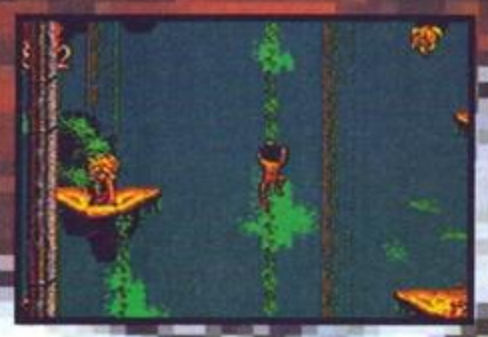
poteva alleviare il caldo. Giunta nei pressi dell'acqua, la pantera udì il lamento disperato di un bambino: un cucciolo d'uomo. Era solo, abbandonato in un guscio di vimini e donato agli spiriti dell'acqua e della giungla. E non sarebbe certo sopravvissuto molto in mezzo alla natura, privo di difese e attorniato da implacabili cacciatori. Bagheera decise così di aiutarlo, di condurlo da chi lo avrebbe potuto aiutare: Akela, il generoso e forte lupo.
Akela fece crescere il cucciolo d'uomo, il cui nome divenne Mowgli, insieme ai propri figli, allenandolo alla lotta e alla caccia,

Ma cosa hanno dato da mangiare a questi elefanti? Uranio arricchito?

insegnandoli a salire sugli alberi - con risultati non sempre entusiasmanti, è vero, ma sempre con grande impegno - e a riconoscere i pericoli della giungla. Ma un giorno terribile, Shere Khan fece ritorno: era il signore della giungla, era una tigre possente e crudele, un assassino. E odiava l'uomo. Con lui nei dintorni, Mowgli non avrebbe avuto la possibilità di divenire un pericoloso cacciatore...
Il consiglio dei lupi, conscio della propria impotenza di fronte alla furia cieca della tigre, decise gli umani: solo così poteva salvarsi. E il difficile compito di separare il cucciolo d'uomo dalla propria famiglia, dalla propria giungla, dal branco dei lupi, venne affidato proprio a Bagheera, che alcuni anni prima aveva già salvato il piccolo dalla morte.
Ma far ragionare un bambino su argomenti così delicati, convincerlo del fatto che fosse giusto abbandonare i propri fratelli-lupi e fuggire tra gli uomini, abbandonando le meraviglie della giungla, non sarebbe stata impresa facile. Così, il nostro gioco ha inizio, con Mowgli nel centro della giungla che, dopo avere abbandonato Bagheera, sentendosi tradito da tutti i propri amici, vaga sconso-

MA

Il Libro della Giungla... Da quant'è che non vedo il film? Non me lo ricordo nemmeno più (comunque in redazione c'è materiale sufficiente per girarne il seguito). Ad ogni modo, Jungle Book su MS è un simpatico giochino: la grafica è davvero molto dettagliata anche se non troppo varia e il sonoro non dà poi così fastidio... A voler fare i pignoli bisogna ammettere che forse è un po' troppo difficile, dato che Mowgli spesso e volentieri si rifiuta di cooperare e la risposta al joypad non è delle migliori. Insomma, la Disney e la Virgin continuano per la loro strada comune, e i risultati sono decisamente positivi.



...E alla vostra sinistra, un serpente colpito da una banana.

dunque che Mowgli sarebbe dovuto tornare con

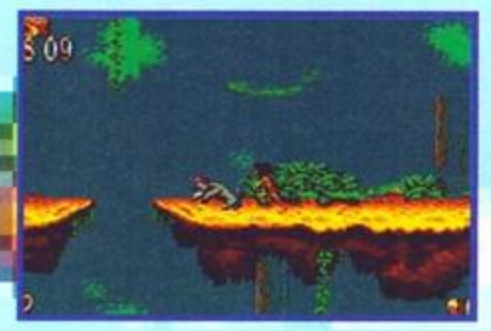
JOYSTICK fun
RISERVATO
2Q&P (MI) - 6433950
A TUTTI I RIVENDITORI
SE CERCATE LE NOVITA'
IN ANTEPRIMA ASSOLUTA
PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE
UN SERVIZIO SERIO E COMPETENTE SARA' IN GRADO
DI SODDISFARE LE VOSTRE ESIGENZE
SEGA GENESIS
LEADER OF THE 16-BIT VIDEO REVOLUTION
MEGA CD
GAME BOY
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
NEO GEO
TURBODUO
MEGA DRIVE
Nintendo
Via Lorenteggio 38 - MILANO - Tel. 48.95.28.21-42.32.606
Fax 48.95.28.19
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

JUNGLE BOOK

lato. La storia, quella proposta dalla Walt Disney sul grande schermo, prevede un incontro con il simpaticissimo orso Baloo, il rapimento da parte delle scimmie di Re Luigi (alla costante ricerca del segreto del fuoco, che gli permetterà di divenire un uomo...), l'infido serpente Kaa, gli allegri avvoltoi e, naturalmente, il feroce Shere Khan.
Quali saranno invece i pericoli e gli amici che Mowgli incontrerà sul proprio cammino? Questa sta a voi scoprirlo!
Il Libro della Giungla è decisamente un arcade adventure strutturato a livelli. Ciascuno di questi, secondo la classica tradizione videoludica della Disney, può essere completato solo previa raccolta di determinati oggetti, sparsi ovviamente tra piattaforme, nemici e trappole. La grafica, considerate le potenzialità della macchina, è davvero notevole, sia a livello di fondali che per gli sprite. Non manca l'interazione con gli oggetti e gli animali, dalla classica "catapulta" improvvisata ai poveri serpenti utilizzati come molle o alle lingue delle rane giganti da sfruttare come pedane, né tantomeno le armi, dalle banane, ai più letali boomerang. Abbondano, naturalmente, le liane con cui il nostro novello Tarzan si sposta tra gli alberi.
La varietà dei livelli, pur svolgendosi tutta la vicenda all'interno della giungla, è comunque discreta, e alterna zone a estensione orizzontale ad altre che si elevano in altezza.
In effetti Jungle Book è un buon mix di azione, platform e adventure, anche se in realtà quest'ultima viene leggermente trascurata in favore delle altre due. La difficoltà, a differenza della maggior parte dei titoli della Walt Disney, è ben dosata, soprattutto per quanto riguarda l'esecuzione vera e propria (di enigmi e difficoltà teoriche ve ne sono ben poche). Un titolo intrigante e divertente, a cui vale la pena dare un'occhiata.

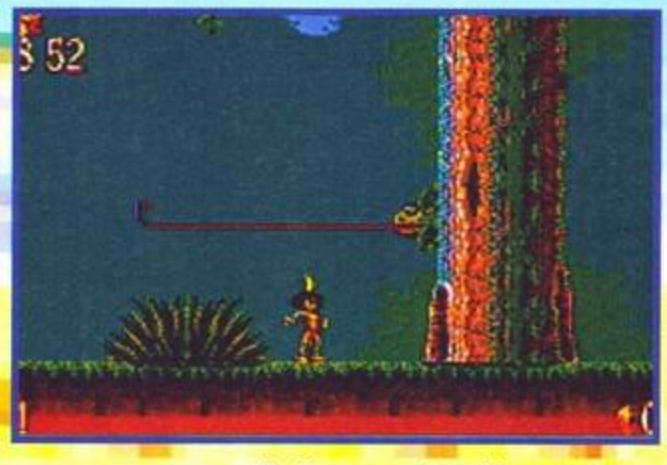
P.S.: non sappiamo ancora se la versione Master System verrà o meno importata in Italia. Per quella Game Gear non dovrebbero comunque esserci problemi.

Andrea Fattori


In teoria dovrebbe essere lui a inseguire voi...

Kaa in tutta la sua... La sua... Beh, Kaa e basta.

Che equilibrista!


E quell'affare cosa dovrebbe essere?

Elmetto! Copricapo! Ah, no... Casco!

Datemi un punto d'appoggio...

MASTER SYSTEM

GRAFICA + sfrutta appieno la macchina + sprite somiglianti	91
SONORO + musica riconoscibile + effetti in tema	90
GIOCABILITÀ + immediato + pieno d'azione	91
LONGEVITÀ + divertente ma... - ... poco adventure	88
SEGA	90

GAME GEAR

GRAFICA + buon uso dei colori + animazioni fluide	92
SONORO + musica del film + effetti discreti	90
GIOCABILITÀ + immediato + pieno d'azione	91
LONGEVITÀ + divertente ma... - ... poco adventure	88
SEGA	90

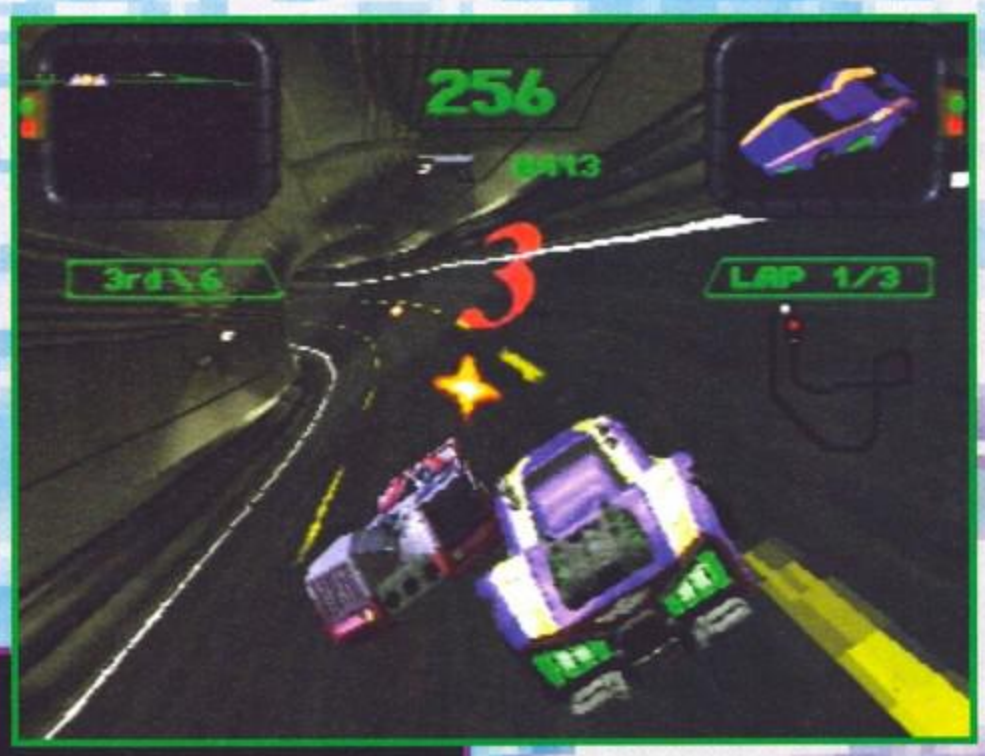
GIOCATORI	1
LIVELLI	30 o più
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Questo è il gioco per tutta la famiglia. Molti ragazzi sognano di pilotare dei bolidi da 400 all'ora; ma tutti i papà sognano di sparare un missilazzo nel lunotto del tizio che li sorpassa a destra strombazzando!

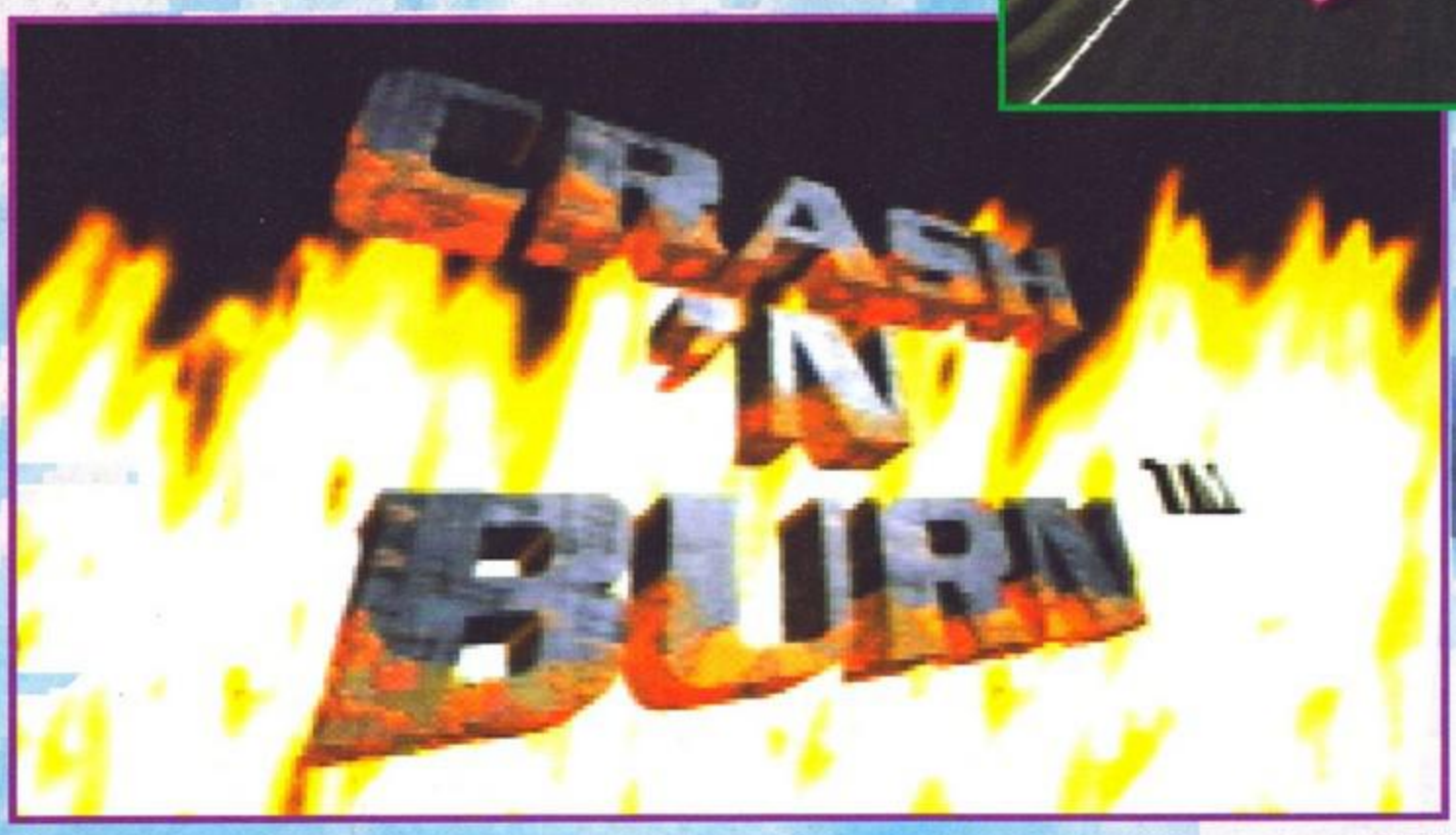
Fatelo fuori!

Le auto sono tante e le armi potenti: la combinazione vincente per farli tutti felici e contenti. In Crash 'n' Burn avete la possibilità di diventare un pilota di bolidi corazzati da impiegare in sanguinosi e velocissimi campionati, ambientati nel lontano futuro. Nell'anno 2970 il mondo è andato incontro alla ormai celeberrima degradazione ambientale e morale. Non capisco da cosa sia derivata questa radicata convinzione che il genere umano debba propendere, evoluzionalmente parlando, necessariamente per un estremo: nella maggior parte delle proiezioni fantascientifiche che ho avuto modo di visionare, la Terra diventa o un luogo supertecnologico dove è possibile vivere in pace e armonia con tutto quello che ti circonda, o diventa un posto dove gli unici che possiedono qualche possibilità di sopravvivenza sono i super-duri dalla faccia di cuoio che identificano la morale conservatrice con il modo di vedere la vita di un rapinatore di banche di organi. Dato che la prima ipotesi era presa in considerazione soprattutto negli anni '50, quando la gente era molto più fiduciosa nei riguardi del futuro, non ci sorprende più di tanto scoprire che Crash 'n' Burn sia ambientato in un futuro Cyberpunk; dove la morale è quasi completamente scomparsa e la violenza è l'unica vera forma di spettacolo che ancora riesce ad attirare l'attenzione della gente. A vostra disposizione il gioco mette sei auto complete di pilota che rappresentano i campioni della specialità.

Lasciate perdere, tenete i soldi per dopo...



Lotta serrata...



La pista trasparente ha dell'incredibile.

Le auto in questione si differenziano tra loro, oltre che per l'aspetto, per le diverse caratteristiche base che ogni veicolo offre. Le specifiche da tenere presente quando si sceglie l'auto con cui gareggerete sono: la ve-

MA

Dragazzi, datemi un attimo di tregua. Che cosa ci dovrebbe essere dopo? Che cosa potranno mai fare, dopo? Crash & Burn è un gioco che lascia letteralmente di sasso: per quanto non sia il massimo della vita come originalità e come struttura, a livello tecnico è decisamente mostruoso e spazza via qualsiasi gioco di corsa mai entrato nelle nostre case. Fortunatamente sotto la patina ultrasuperextralusso fatta di piste vettoriali con tanto di brush mapping c'è anche un gioco decisamente divertente, sufficientemente interessante e alquanto stimolante. Ci sono alcune lacune dovute al fatto che questi tizi (i programmatori) fino ad ora devono aver fatto pochi videogiochi veri e propri (mancanza di opzioni essenziali, poca flessibilità), comunque qui in redazione non ci siamo fatti troppi problemi e abbiamo passato notti intere al joypad tentando di superare questo o quel tracciato (il sottoscritto ha già trovato il modo di barare). Fa riflettere, non c'è che dire. Quant'avete detto che costa, il 3DO?

Ma a chi spari?

locità massima in pianura, la resistenza dell'armatura e la ripresa. Solitamente le auto che hanno altissime velocità di punta, hanno una limitatissima ripresa e un ancor più limitata capacità di resistere agli attacchi e viceversa. Già, perché una delle cose da tenere presente quando si decide di mandare in "pista" (anche se sarebbe più appropriato definirla arena) un'auto è proprio quanto temete la bellicosità degli avversari. Le auto veloci sono ottime quando avete abbastanza crediti da potervi permettere di proteggerle come si deve, mentre per iniziare non c'è nulla di meglio che procurarsi un'auto magari non troppo veloce ma che possa garantire una certa potenza di fuoco e una buona capacità di incassare i colpi che, immancabilmente, vi verranno inferti dagli inseguitori.

Il gioco si sviluppa secondo due principali modalità di approccio alle gare. La prima, "Rally", rappresenta un'ottima occasione per provare le varie piste e le auto in una serie di "partite secche" che sono improntate alla violenza e alla distruzione. Con tutto un kit completo di armi, infatti, andate all'attacco di un certo numero di piste, gareggiando con lo scopo principale di arrivare fra i primi tre (pena il dover

Ma che bella parrucca...

Vai che sei solo (e sei pure ultimo)!

Beh, puoi anche fare di meglio...

Ma nemmeno l'otto volante!...

pagare un credito, dei tre disponibili, per riprovare lo stesso circuito). Una volta superata una gara si può scegliere la seguente fino al completamento di tutte e trenta le piste.

Nella modalità campionato, invece, non potete scegliere le piste che andrete ad affrontare. Inoltre, il settaggio iniziale dell'auto risulta molto più modesto che nel "Rally". Non avete a disposizione altro che un cannone a bassa potenza, una fetecchia di laser e la vostra auto. In compenso si può accedere al negozio di Floyd, possibilità negata nel modo "Rally", e gli avversari dovranno sudare molto di più per farvi del male. Rimangono validi il limite del podio per rimanere in gara e la presenza dei tre crediti da sfruttare.

Se nel corso delle gare riuscite a far fuori uno o più dei droni presenti lungo la pista o, meglio, a distruggere la macchina di uno o più rivali, ecco che vi verranno elargiti una manciata di crediti extra per ognuna delle vostre vittime (100 crediti per un drone, 500 per un rivale qualsiasi e 2000 se riuscite a eliminare il campione della pista; che poi è lo stesso che vi fa il discorsetto all'inizio della gara). Guadagnare crediti è molto importante per un motivo tanto semplice quanto scontato: i soldi servono per comprare gli equipaggiamenti extra per la vo-

AI RIVENDITORI

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE GAME BOY
SUPER NINTENDO GAME GEAR

PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.
VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPIATE DI BOLLATE (MI)
TEL. 02/38301192 - 38302293 FAX 02/38302425
ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

SPONSOR UFFICIALE CAMPIONATO MONDIALE RALLY

9° RALLY DI SARDEGNA

Per la Svizzera ATTENZIONE! La vendita per corrispondenza verrà effettuata dalla:

WARMY Corporation Ltd.

Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

MONZA
Via Borgazzi, 8/10

Un momento dell'introduzione...

Ready to crash 'n' burn, I'll never learn, I'm on a nightrain...

Fate strada, gente!

stra auto. Nel negozio per auto di Floyd potete trovare ogni cosa adatta a intenerire il cuore di ogni bravo pilota di Crash 'n' Burn e a disintegrare gli avversari. Si spazia dai cannoni montabili sul fronte della vostra auto, ai lanciafiamme multidirezionali, ai missili a ricerca calorica. E' possibile montare un differente tipo di "extra" per categoria (cannoni, missili, mine, armi a raggi e armature) eccettuata quella degli equipaggiamenti vari da cui è possibile prelevare fino a esaurimento scorte (o meglio, fino a esaurimento crediti).
Considerato che questa è la prima recensione che pubblichiamo per il 3DO, immagino che voi tutti stiate leggendo con la bava alla bocca chiedendovi come mai sarà, tecnicamente, il gioco. Beh, il 3DO è una gran bella macchina e si vede. Come potrete notare dalle foto, tutta la grafica del gioco è coloratissima. Ogni macchina è stata renderizzata in modo da ottenere sempre l'effetto più spettacolare e, nelle schermate di presentazione, tutto è animato al cinquantesimo di secondo. La presentazione, ovvero tutto quello che concerne la parte preliminare e successiva al gioco vero e proprio, è semplicemente stupefacente. Ogni pilota ha il proprio filmatino introduttivo sulle proprie tecniche di guida e sulle proprie preferenze in fatto di armi. Nel negozio si possono trovare tutti i modelli delle armi, e dei sistemi in genere che è possibile acquistare, in ray-tracing animato in una finestra in alto. Si va dalla descrizione dell'eventuale movimento meccanico del sistema a una dimostrazione pratica della potenza o della funzionalità dello stesso.
Tutta la grafica di gioco, anche se potrebbe non sembrare, è gestita tramite poligoni brush-mapped e raggiunge livelli di spettacolarità eccezionali grazie alle splendide routine di movimento della pista e di gestione delle auto avversarie (bellissimo vedersi passare accanto un missile che ci manca di un soffio, solo per andare a colpire l'auto che stiamo puntando da un pezzo).
Il livello di giocabilità è molto alto. Forse il bilanciamento del livello di difficoltà non è perfetto a causa della presenza di bruschi irrigidimenti della condotta di guida degli avversari verificabili ogni cinque livelli, ma non avrete assolutamente difficoltà a progredire nel gioco (pur non facendolo troppo rapidamente). La longevità del gioco è assicurata dall'alto numero di percorsi presenti e dall'alto numero di armi da comprare, e provare. Per il sonoro non serve certo dire molto: è preso direttamente da CD e pur non essendo nulla di esaltante, compie il suo dovere in modo più che dignitoso.
A questo punto vi saluto sperando in una veloce importazione ufficiale della console.

Giancarlo JH Calzetta

Off-shore o corsa su strada?

Avete allacciato le cinture di sicurezza?

Ho il fuoco nel motore! In senso letterale...

3DO

GRAFICA + Sarà anche una macchina nuova... + Ma hanno imparato presto!	94
SONORO + Fa bene il suo dovere. - Effetti sonori un po' bislacchi.	85
GIOCABILITA' + E' tremendamente immediato da giocare. + E continua a farsi giocare anche in seguito.	92
LONGEVITA' + 30 percorsi sono molti. + E non si deve solo correre.	87
CRYSTAL DYNAMICS	90

2G&P (MI) - 643990

augura a tutti
un buon 1994
e ricorda le sue
incredibili offerte

OFFERTA 3x2
SUI TITOLI GAME BOY MEGADRIVE
GAME GEAR E SUPERNINTENDO

SPEDIZIONE GRATIS IN TUTTA ITALIA !!!

Via Lorenteggio 38 - MILANO - Tel. 48.95.28.21-42.32.606

SOCKET

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

E' Memole il nome mio, folletto sono io, in una foresta sto e molti amici ho.... salto un pezzo di canzone perché non me la ricordo più... ho uno strano cappello, tuah, che mi calza a pennello, tuah, dicon tutti che sono... boh...trallalallalà, trallalallalà...

Ed eccomi ancora qui a recensire un altro spudorato clone di Sonic (se questa recensione viene prima di quella di Awesome Possum, vi prego di inserire la frase precedente all'inizio dell'altro testo), questa volta, però, si tratta di un essere ancora più strano; ebbene sì; infatti l'animale in questione, che tra l'altro si chiama Sparpa, deriva dalla razza dei paperazzi (un po' paperi e un po'... pazzi!).
Voi, e scommetto che non ci avreste mai pensato, dovrete guidare Sparpa, verso il vostro ACERRIMO nemico: Cellone; per arrivare a sconfiggerlo definitivamente, però, dovrete riuscire a passare indenni (o quasi), ben sette livelli stracolmi di robe ancora più strane di voi.
Ma mentre Awesome Possum assomiglia al primo Sonic, questo Socket sembra ispirarsi molto di più al secondo appuntamento del porcospino blu... Sonic 2 appunto. Questo lo si capisce innanzitutto dalla scelta cromatica dei livelli (comunque non buona), che vi proietta in un'ambientazione futuristica intrisa di trappole meccaniche e di esseri spaziali.
Anche in Socket sono presenti le piattaforme per scagliarvi a grandi velocità verso un non determinato punto dello stage; però, a differenza di Sonic, Sparpa possiede un'arma, e cioè può prendere a calci i suoi nemici, facendoli saltare in aria come delle belle statuine di porcellana.
Ma veniamo alla descrizione del gioco; naturalmente parto dalla grafica: ebbene, se devo essere sincero, vedendo il primo livello ci sono rimasto un po' male (ho visto cose migliori sul Master System); ma poi, proseguendo e vedendo i livelli successivi, mi sono dovuto ricredere; infatti, non solo sono fatti molto bene, ma sono straordinariamente fluidi e riescono a gestire benissimo la grande velocità di Sparpa.
Anche l'aspetto prettamente sonorifico è all'altezza della grafica; infatti è dotato di una gran bella musichetta d'accompagnamento e di effetti sonori molto "rimbombanti". L'unico appunto negativo che devo denunciare, è il fastidioso segnale che si innesca quando avete poca energia.
Consideriamo ora l'ultimo punto della lista: la giocabilità, prima di tutto devo dirvi che globalmente è un tantino facile; a causa soprattutto della poca quantità di nemici e della troppa energia a vostra disposizione (incrementabile, tra l'altro, raccogliendo le miriadi di stelline sparse per i livelli); per il resto, niente da dire, il personaggio si controlla molto bene, mentre avere un arma fa sempre comodo e aiuta non poco a combattere i vari ostacolatori.
Concludendo, reputo questo prodotto più che buono, certo, forse difetta un po' in fatto di originalità, ma pazienza, io mi sono divertito a giocarci; e probabilmente farete anche voi lo stesso.

Raffaele Sogni

Umm... Ma non assomiglia un po' a Sonic?

SBAM! Una bella nasata contro il muro fa sempre bene.

Geronimoooo...

Riuscire a scorgere lo sprite a volte è un vero problema.

I colori sono un vero pugno nell'occhio...

Quel fulmine dovrebbe essere il risultato del vostro calcio...

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Scrolling molto fluido +Pulita, varia e rispetta i colori.	85
SONORO +Una colonna sonora veramente bella.	89
GIOCABILITA' +Perfettamente difficile per i meno esperti. -Un po' facile per i veterani.	89
LONGEVITA' +Probabilmente lo rigiocherete anche dopo averlo finito.	90
SEGA	89

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Megadrive 2 + Games	L. 299.000
Megadrive 2 Pal + Sonic	L. 279.000
Megadrive 2 Pal	L. 269.000
Menacer + 6 Games	L. 145.000
Joypad 6 Button	L. 39.000
Mega Key	L. 39.000

Novità Megadrive

Beauty & Beast	L. 109.000
Blades of Vengeance	L. 109.000
Champ's World Class Soccer	L. 109.000
Dick Vital Basketball	L. 129.000
Dr. Robotnik	L. 109.000
Eternal Champions	L. 139.000
F-117 Night Storm	L. 119.000
F-15 Strike Eagle	L. 119.000
Genghis Kan 2	L. 129.000
Gooty	L. 119.000
Home Alone 2	L. 109.000
James Pond 3	L. 109.000
Jim Power	L. 119.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 119.000
NFL Quarterback Club	L. 129.000
Pirates Gold	L. 119.000
Race Drivin	L. 109.000
Soldier of Fortune	L. 129.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Spiderman VS x Men	L. 109.000
Tom & Jerry	L. 119.000
Tripple Soccer	L. Tel.
Virtual Pinball	L. 109.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Wolf Child	L. 109.000

Aladdin	L. 115.000
Aliens 3	L. 99.000
Alisia Dragon	L. 109.000
Another World	L. 99.000
Bare Kenukle 2	L. 89.000
Battletoads	L. 89.000
Bubsy	L. 89.000
Bulls VS Blazers	L. 79.000
Captain America	L. 99.000
Captain Planet	L. 89.000
Centurion	L. 89.000
Chase HQ	L. 89.000
Chuch Rock 2	L. 109.000
Cliffhanger	L. 99.000
Columns 3	L. 109.000
Cool Spot	L. 99.000
Cyborg Justice	L. 89.000
Dashing Desprados	L. 109.000
Double Dragon 3	L. 99.000
Dr. Robotnik	L. 99.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
European Club Soccer	L. 99.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 99.000
Fatal Fury	L. 99.000
Fifa Int. Soccer	L. 109.000
Flash Back	L. 109.000
Formula 1 Racing	L. 119.000
G. Loc	L. 79.000
Gauntlet 4	L. 109.000
Global Gladiator	L. 109.000
Golden Axe 3	L. 89.000
Grand Slam Tennis	L. 99.000
Gunstars Heroes	L. 99.000
Hauting	L. 99.000
Heavy Unit	L. 69.000
Hit the Ice	L. 89.000
Hook	L. 115.000
Jack Niclaus Golf	L. 99.000
James Bond 007	L. 99.000
Jim Power	L. 114.000
Joe Montana 94	L. 115.000
John Madden 93	L. 99.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Boxing	L. 89.000
Kick Off	L. 109.000
King of the Monster	L. 109.000
Land Stalker	L. 89.000
Last Action Hero	L. 115.000
Lotus Turbo Challenge	L. 89.000
Mc Donald Treasure	L. 109.000
Megalomania	L. 109.000
Mickey's Ult. Chal.	L. 119.000
Mortal Kombat	L. 119.000
Muhammed Ali	L. 99.000
Mutant League footbal	L. 99.000
NBA all Stars	L. 99.000
Nhlpa Hockey 94	L. 109.000
Power Monger	L. 79.000
Puggsy	L. 99.000
Race Drivin	L. 109.000
Risky Wood	L. 109.000
Road Rush 2	L. 109.000
Robocop VS Terminator	L. 119.000
Rocket Knight Adventure	L. 89.000
Super Fantasy Zone	L. 109.000
Sensible Soccer	L. 99.000
Shinobi 2	L. 89.000
Sonic 2	L. 89.000
Splatter House 3	L. 99.000
Street Fighter 2 C.E.	L. 129.000
Street of Rage	L. 99.000
Strider 2	L. 99.000
Summer Challenge	L. 89.000
Sunset Riders	L. 99.000
Superman	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 99.000
Tiny Toons	L. 99.000
Tom & Jerry	L. 119.000
Turtles Hyper Stone	L. 109.000
Turtles Tour Fighter	L. 119.000
Twinkle Tale	L. 79.000
Ultimate Soccer	L. 99.000
Wimbledon Tennis	L. 109.000
Winter Olimpic Games	L. 119.000
Zombie ate my Heighbors	L. 109.000

Offerte Megadrive

Alien Storm	L. 59.000
Batman	L. 49.000
Batman Returns	L. 59.000
Cadash	L. 79.000
Chelnov	L. 49.000
Chiki Chiki Boy	L. 49.000
David Robions Basket.	L. 59.000
Donald Duck	L. 59.000
Holyfield Boxing	L. 69.000
Jamen Pond 2	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magin Saga	L. 59.000
Mickey & Donald	L. 69.000
Moonwalker	L. 49.000
Road Rush	L. 49.000
Rolo to the Rescue	L. 39.000
Senna G.P. 2	L. 69.000
Tazmania	L. 59.000
Thunder Force III	L. 69.000
Thunder Force IV	L. 49.000
Toejam & Earl	L. 59.000
Wonder Boy 3	L. 49.000

Mega CD + 2 Games	L. 599.000
Mega CD 2	L. 499.000

3RD World War	L. 129.000
Afterburner 3	L. 99.000
B. Walsh College Football	L. 129.000
Bartman Meet Radioactive Man	L. 79.000
Blackhole Assault	L. 99.000
Chuch Rock	L. 99.000
Cliffhanger	L. 119.000
Double Swicht	L. 129.000
Dracula	L. 119.000
Dracula Unleashed	L. 119.000
Dune	L. 129.000
Ecco the Dolphin	L. 109.000
European Racers	L. 119.000
Ground O. Texas	L. 139.000
Hook	L. 119.000
Jaguar XJ 220	L. 109.000
Jurassic Park	L. 129.000
Last Action Hero	L. 139.000
Lethal Enforcers	L. 139.000
Mad Dog Mccree	L. 119.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 79.000
NFL Greatest Teams	L. 129.000
Night Trap	L. 109.000
Prince of Persia	L. 109.000
Prize Fighter	L. 129.000
Racing Aces	L. 99.000
Road Avenger	L. 99.000
Sewer Shark	L. 129.000
Sherlock Holmes	L. 109.000
Son of Chuch	L. 139.000
Sonic CD	L. 119.000
Spiderman / X-Men	L. 89.000
Stellar Fire	L. 119.000
T2: Judgement Day	L. 89.000
Terminator	L. 119.000
Thunderhawk	L. 119.000
Winter Olimpic Games	L. 89.000
Wolfchild	L. 99.000
WWF Rage in Cage	L. 119.000

Game Gear + Sonic 3	L. 239.000
Game Gear + Land of Illusion	L. 229.000
Game Gear + 4 Games	L. 249.000
Game Gear + Columns	L. 199.000

Richiestissimi Game Gear

Addams Family	L. 79.000
Aleste 2	L. 79.000
Aliens 3	L. 59.000
Ariel the Little Mermaid	L. 79.000
Batman returns	L. 59.000
Castle of Illusion	L. 79.000
Chuck Rock	L. 79.000
Chuck Rock 2	L. 79.000
Double Dragon	L. 79.000
Dracula	L. 79.000
Ecco the Dolphin	L. 79.000
Evander Holyfield Boxing	L. 79.000
G. Loc	L. 69.000
Global Gladiator S	L. 79.000
Hook	L. 79.000
Incredible Crash Dummies	L. 79.000
Indiana Jones	L. 79.000
Jurassic Park	L. 79.000
Kick Rush	L. 79.000
Lemmings	L. 79.000
Master of Darkness	L. 79.000
Monaco G.P.	L. 79.000
Mortal Kombat	L. 49.000
Ninja Gaiden	L. 79.000
Olimpic Gold	L. 79.000
Out Run	L. 79.000
Out Run Europa	L. 49.000
Paper Boy	L. 79.000
Powerstrike	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 59.000
Quack Shot (Donald Duck)	L. 59.000
Robocod James Pon d 2	L. 69.000
Senna G.P. 2	L. 79.000
Shinobi 2	L. 69.000
Simpsons	L. 65.000
Smash TV	L. 79.000
Sonic 2	L. 79.000
Sonic 3	L. 69.000
Spiderman	L. 79.000
Star Wars	L. 79.000
Street of Rage	L. 79.000
Street of Rage 2	L. 59.000
Talespin	L. 69.000
Tazmania	L. 79.000
The Terminator	L. 79.000
Ultimate Soccer	L. 79.000
Wimbledon	L. 59.000
WWF Steel Cage Challange	L. 79.000

Novità Game Gear

Barbie Super Model	L. 79.000
Batman Meet Radioactive Man	L. 79.000
Cool Spot	L. 79.000
Formula 1	L. 79.000
Last Action Hero	L. 75.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 79.000
Robocop VS Terminator	L. 75.000
Spiderman / X-Men	L. 89.000
T2 Judgemet Day	L. 89.000
Tesserae	L. 84.000
Winter Olimpic Game	L. 89.000

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

GIOCATORI 1 - 64
LIVELLI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'

"1º tempo, nessun goal! 2º tempo, nessun goal...". "E il terzo tempo?". "Quale 3º tempo, non è mica una partita di basket... 4º tempo..."

Una bella sostituzione

Speriamo che scoppi la rissa

Ogni tanto capita di sentire qualcuno che se ne esce con frasi del tipo: "Bah, tanto i giochi di calcio sono tutti uguali!". Chiaramente questo qualcuno non ha mai visto Sensible Soccer (o Kick Off, di Dino Dini), oppure ha visto solo quello.
Dopo essersi passato tutti i computer del mondo, Sensible Soccer arriva finalmente anche sul Super Nintendo, con il proprio particolare sistema di gioco e la caterva di opzioni (talvolta quasi superflue) che lo caratterizzano. Per coloro che non dovessero conoscere questa pietra miliare nell'ambito delle simulazioni sportive, è bene precisare che Sensible Soccer contiene importantissime innovazioni (anche se, ormai, è un gioco così vecchio e copiato che parlare di 'innovazioni' suona abbastanza strano) rispetto ai classici giochi di calcio su schermo. Per prima cosa, la visuale viene ripresa dall'alto, con un minimo di prospettiva. Inoltre, al contrario di quella che sembrava essere la tendenza principale dei giochi di calcio fino a qualche anno fa, i giocatori sono terribilmente piccoli e non particolarmente definiti. In compenso tutto si muove con una velocità davvero eccezionale.
Un altro punto davvero innovativo in Sensible Soccer è il controllo della palla: coloro che hanno visto anche altri titoli (con l'eccezione di Kick Off), non potranno avere trattenuto le risa alla vista della sfera che restava perfettamente incollata al piede del calciatore (calze di peltro?). In Sensible Soccer, invece, la palla deve essere controllata con una precisione estrema, e guidata lungo il proprio percorso dal movimento del giocatore. Naturalmente questo comporta un certo disagio nelle fasi iniziali di gioco, ma una volta che si è riusciti a padroneggiare la particolare interfaccia tutto diventa molto più divertente e realistico.
Al di la di queste considerazioni basilari, non si possono comunque ignorare tutti i piccoli particolari che fanno da contorno al gioco vero e proprio: le diverse condizioni atmosferiche, il realismo degli effetti sonori (pochi ma buoni!), la quantità spropositata di opzioni, sia in fase di preparazione che durante il gioco, la possibilità di realizzare particolari tattiche di attacco e difesa per i giocatori controllati dal computer e via dicendo.
Un gioco che decisamente punta tutto sulla velocità e la giocabilità, più che sulla grafica, e che ha indubbiamente fatto centro! Imperdibile!

Andrea Fattori

Alee ooo...

tira in porta quella palla

Sensible SOCCER

Scegliamo la formazione da mandare in campo...

Che ne dite di andare tutti a casa?

SUPER NINTENDO

GRAFICA + serve allo scopo + discrete schermate grafiche	84
SONORO + ottimi effetti e... + ... piazzati ai momenti giusti	93
GIOCABILITÀ - forse difficile all'inizio + incredibilmente veloce	90
LONGEVITÀ + non ci si riesce più a staccare + continua a entusiasmare a distanza di anni	96
ONYS	93

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTEN

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

ARMANDO TESTA SPA

DARKWING DUCK

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"Sono il terrore che vola nella notte! Sono l'incubo alato che infesta i vostri sogni! Sono... Darkwing Duck!!!"

Ed ecco che si staglia contro il cielo...

Quando nella notte fredda e scura le ombre del male si proiettano per le strade delle città, quando il crimine imperversa e la paura si insidia nei cuori della gente, allora arriva Darkwing Duck, l'alato incubo dei malfattori. Non fatevi trarre in inganno dal suo aspetto innocuo: il terribile papero è la più terribile arma nelle mani dello S.H.U.S.H. nella lotta contro la F.O.W.L., l'unica speranza dei cittadini impauriti...

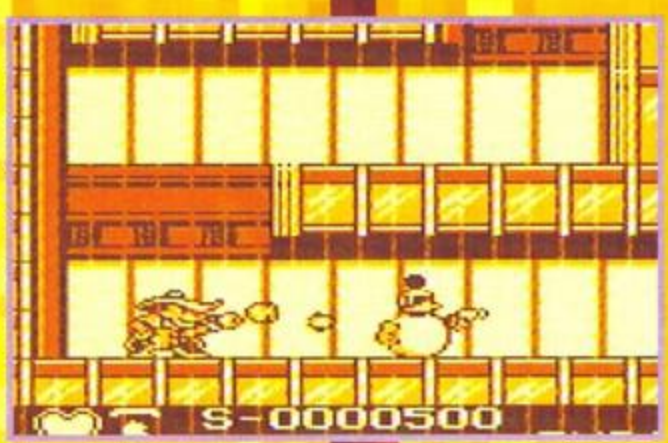
Questa volta i malfattori infidi e perfidi della F.O.W.L. si sono lanciati in massa sulla città inerte: The Liquidator, Quackerjack, Wolfduck e altri ancora si aggirano nella notte, predando gli indifesi e rubando ai poveri. Solo Darkwing può fermare l'ondata di criminii!

Riuscire a ripulire da solo le strade dell'intera cittadina non è però un compito facile neppure per un agente addestrato come Darkwing. Per fortuna, gli scienziati dello S.H.U.S.H. hanno messo a sua disposizione, oltre all'immancabile pistola, un intero arsenale di bombe a gas, con le quali potrà finalmente affrontare i propri avversari ad armi pari: il Gas Pesante, che si sprigiona orizzontalmente una volta toccato il terreno, quello del Tuono, che sprigiona scariche di elettricità ad angolazioni di 45°, e il Gas Freccia, che può essere sparato dalla pistola dell'oscuro agente. A questi utilissimi gadget se ne aggiungono poi degli altri, sempre da recuperare per le vie della città (gli scienziati dello S.H.U.S.H. sono discretamente distratti...), che serviranno a curare le ferite subite, ad accumulare vite e a guadagnare punti.

Darkwing dispone inoltre della propria possanza fisica, che gli permette di compiere balzi esagerati (nel senso di esageratamente corti: sono più agile io, e non ho neppure le ali!), e del terribile mantello para-tutto, che blocca qualsiasi proiettile diretto al nostro eroe.

Il gioco è essenzialmente un platform, con un discreto numero di elementi adventure e una buona dose di azione. Per riuscire a progredire è necessario eliminare gli avversari, calibrare bene i propri balzi e i tempi di movimento, e riuscire a sfruttare nella maniera migliore tutti gli elementi paesaggistici con cui è possibile interagire. La grafica è veramente ottima, soprattutto se si considera che la presenza di particolari nulla toglie alla chiarezza delle scene; un giudizio altrettanto positivo merita anche l'animazione degli sprite, dettagliatissimi e, soprattutto, estremamente spiritosi. L'elemento focale è comunque la simpatia del personaggio, resa perfettamente dai creatori del gioco: l'ampio mantello e l'altrettanto ampio cappello, le pose "plastiche" che lo sprite assume nei diversi momenti del gioco, la spettacolare entrata di inizio livello...

Anche i lanciafiamme? Esagerati.



Vieni qui, sporco pupazzo di neve mutante!

La tartaruga più robusta del mondo!

Darkwing Duck ha un ottimo ritmo, uno spirito incredibile ed è stato realizzato con estrema cura: si può volere di più?

Andrea Fattori

Ma chi è Batman?

GAME BOY

GRAFICA + fondali dettagliati + pose plastiche	91
SONORO + musiche adatte + effetti spiritosi	92
GIOCABILITÀ + l'atmosfera coinvolge subito + divertente e veloce	92
LONGEVITÀ + buona varietà + ci si affeziona al personaggio	91
CAPCOM	91

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

E' una massa molliccia e informe di un colore grigio bluastro; abita in un pianeta di masse mollicce e informi di un colore grigio bluastro come lei, in un sistema solare molto lontano dal nostro...

Più chiaro di così...

No, non è Blob. Anche se ha fondato, insieme ad alcuni amici, un complessino chiamato proprio the Blobs, e che voi avrete modo di vedere in esibizione durante la demo del gioco. E' super Putty, l'ultimo platform completamente fuori di testa, prodotto dalla Varie Corporation.

Un vero e proprio campo d'allenamento...

Occhio alle punte...

Che macello...

Ma sarà masochista, quel wurstel!

Certo che non si sa proprio più che inventare per tirare fuori qualche idea originale, e quando ci si cimenta sul genere platform poi, che è quello più inflazionato sul Super Nes

SUPER PUTTY

Il palazzo in basso fa tanto Blade Runner...

Cercate di evitare la scossa a tutti i costi...

Una reception? Ma che razza di albergo è?

La grafica è a dir poco "colorata", eh?

Quel tipo con le corna non ha una faccia amichevole...

(anche se i giochi sportivi e i picchiaduro stanno iniziando a recuperare posizioni, ultimamente) è raro che esca fuori qualcosa di veramente diverso da tutto ciò che già esiste o si è già visto. Beh, una palla di pongo grigio bluastra non è proprio comunissima nei platform, soprattutto come protagonista principale. Ah, a proposito, speriamo che Putty non mi abbia sentito poco fa: chiamarlo palla di pongo lo fa imbestialire incredibilmente...
Nel gioco muovete proprio un Putty, che si deforma, trascinandosi da un posto all'altro, che può saltare, allungarsi, gonfiarsi, menare pugni ai nemici, e soprattutto assorbirli, per poi fare un ruttino educato educato.
Lo scopo è solitamente quello di salvare alcuni alieni, o meglio di intrappolarli in apposite gabbiette, una volta prelevatili in posti più o meno accessibili degli stage.
Il gioco è in prospettiva laterale a scorrimento multidirezionale, e vi permette di selezionare la partita da uno dei quattro livelli iniziali.
Ogni livello ha ovviamente una sua particolare ambientazione e nemici (tutti mostruosamente fuori di testa) che tentano di farvi la pellaccia. La grafica presenta uno stile davvero particolare e colorato: pur non eccellendo in definizione e particolari, è molto piacevole a guardarsi e fornisce la giusta ambientazione al concept del gioco, per non dire che lo caratterizza del tutto.
Le musiche risultano anch'esse appropriate e gli effetti sonori sono ben realizzati. La giocabilità è immediata, e non si fatica tanto a entrare nello spirito del gioco, anche se prima di padroneggiare Putty (con tutti e sei i tasti che usa) ci vorrà indubbiamente qualche partita.
I livelli presentano poi sempre nuove e pazzesche trovate, sia come elementi dello sfondo con cui il nostro personaggio dovrà interagire, sia come pensate dei programmatori a livello di realizzazione dei nemici (incredibile il tipo che cerca di centrarvi sputandovi addosso!).
Insomma, Super Putty è indubbiamente un platform atipico e abbastanza originale e, di questi tempi, dire originale ad un platform per il gioiellino americano di mamma Nintendo non è certo un complimento da poco.
Potrebbe non risultare gradevolissimo alle menti più nobili e rigorosamente educatissime, ma io l'ho trovato divertente e... e la parola che potrebbe meglio definirlo è indubbiamente ... goliardico.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Che espressione "particolare" che ha Putty...

MA

Chris Butler! Ecco che fine aveva fatto. E così, dopo cose come Tunderhawk e Power Drift su C64 si è ridotto a fare questo... beh, non è che Super Putty sia un brutto gioco, anzi. Ci avevo già giocato su Amiga, e devo ammettere che ha beneficiato della conversione. Su SNES ha molto più senso, la grafica sembra migliore, i colori più squillanti... L'unico dubbio rimane riguardo alla giocabilità, non molto alta in verità visto che ogni due secondi tutti quanti tentano di scaricare un arsenale di proporzioni bibliche sulla vostra schiena (beh, non che Putty possa avere qualcosa definibile come "schiena"). Se riuscite ad adattarvi alla difficoltà, troverete un platform davvero fuori dagli schemi, abbastanza bizzarro e parecchio interessante. Altrimenti...

SUPER NES

GRAFICA +adeguata allo spirito del gioco	91
SONORO +fuori di testa	90
GIOCABILITA' +divertente e coinvolgente	90
LONGEVITA' +acchiappa e non lascia	89
VARIE	89

SONY
IMAGESOFT
AL CONFRONTO GLI ALTRI SONO GIOCHI DA DILETTANTI
Sensible continua ad essere la migliore simulazione di calcio che tu possa contrastare.
Vuoi un libero? Ecco fatto.
Vuoi due ali? Ecco fatto. Per due volte.
Vuoi dei difensori? Ecco fatto. vecchia car...
Vuoi i Rossoneri contro l'AC?* Ecco fatto.
Vuoi il Bar Sport contro i 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma... ecco fatto.
Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.
Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata*.
Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alla Baggioslan.
Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro
o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.
Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure
dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.
Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare
SENSIBLE SOCCER
NON HA UN SOSTITUTO.
*Solo per Mega Drive.
Sensible SOCCER
European Champions
Sensible SOFTWARE

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	40
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ambarabà cicì cocò, questa mazzata in testa a chi la do?

RODLAND

Stordite il serpente, presto!

Il mostro del primo livello.

E non se ne può più di tutti 'sti rapimenti!!! Questa volta tocca alla mamma di due follettine (non nel senso di poco stabili mentalmente, ma nel senso di piccole femmine di folletto) che nella loro vita non hanno fatto altro che godersi il paesaggio e mangiare. Questo lo si deduce dalla circonferenza delle varie parti componenti i loro piccoli (ma grassi) corpicini. Sommariamente possiamo dire che le cose hanno iniziato a precipitare quando è arrivato il malvagio Folletto Cattivo (non si tratta di una ripetizione, si chiama Cattivo di cognome) che ha deciso di creare un po' di scompiglio nel regno fatato di Sbiollos. Ha, quindi, rapito la regina, che si preoccupava di mantenere in ordine il territorio, e l'ha imprigionata in una torre prestatagli da Skeletor in persona il quale, a sua volta, ha deciso di prendersi un periodo di vacanza da Eternia e da tutte le mazzate che He-Man regolarmente gli elargiva. Quello che Folletto Cattivo non sapeva era che Skeletor non è sfortunato in quanto nato sotto la stella sbagliata ma in quanto possessore di una quantità spropositata di roba lellata, della quale faceva naturalmente parte la torre in cui si trova ora rinchiusa la regina. Infatti, il fato volle che il grande vagabondo dimensionale passasse da quelle parti proprio nel pomeriggio successivo al rapimento della sovrana e, incontrate le sue due (sopradescritte) figliuole, regala loro due splendidi scettri diffondimazzate magiche che risulteranno molto utili nell'opera di recupero della mamma. Recuperata una forma fisica decente grazie ai magici artefatti (che comunque non hanno potuto fare più di tanto), ecco che le due tenere pulzelle partono alla riscossa attraverso tutti gli ostacoli predisposti dal malvagio. Le due devono riuscire a distruggere tutti i "mostri" (termine generico con cui si indica ciò che vi fa del male) presenti in ogni livello grazie alla singolare, ma dolorosissima, tecnica di prenderli con la bacchetta magica e sbatacchiarli a destra e a manca. Ogni 10 livelli dovrete vedervela con una creatura, o una serie di creature, più grande e agguerrita che potrebbe tranquillamente essere definita "mostro di fine livello".

A me il pesce non piace!

Ma che schifo sono quei cosi?

Che dire del gioco? Che è uscito già da un sacco di tempo. La grafica non è malvagia e la giocabilità è senz'altro elevata, ma il problema è che inizia a sentire i suoi anni. Il sonoro non è nulla di particolare e, mentre le animazioni sono buone, gli sprite risultano piuttosto blocchettosi. La mancanza di una schermata delle opzioni gli conferisce l'aria da coin-op che gli si addice, ma frustrerà un po' il giocatore inesperto che è sempre a caccia del settaggio del livello di difficoltà.

Giancarlo JH Calzetta

L'attacco dei pomodori assassini!

E il nemico intanto soffre...

NES

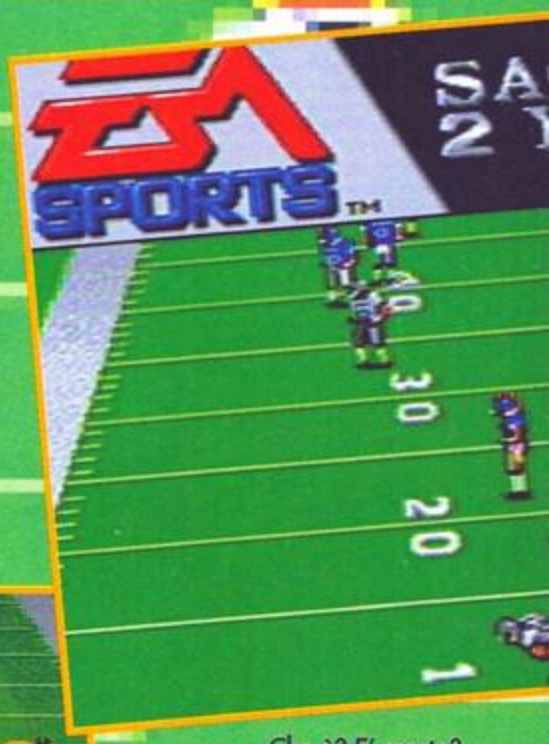
GRAFICA + Buone le animazioni. - Blocchettosa.	78
SONORO - La musica sul NES è sempre uguale. + Ma non dà certo fastidio.	78
GIOCABILITA' + Questo è il punto di forza del gioco. + E non può non prendervi...	85
LONGEVITA' + E' divertente sbatacchiare gli avversari. + E' anche abbastanza difficile.	88
STORM	**86**

GIOCATORI	1/4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Un 48, 36, 51 e 22 caldo caldo al tavolo sotto all'attaccapanni...

Mi raccomando, non fatevi fregare la monetina.

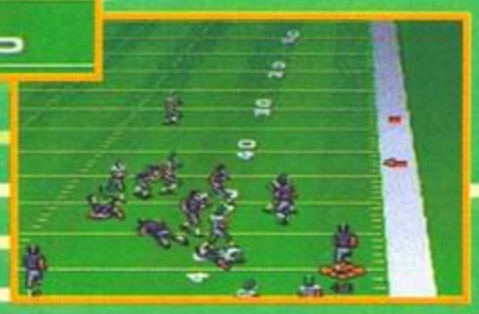
Si gioca anche sull'asfalto?



Come avrete capito dalle fotografie presenti nella pagina, questo gioco non è una simulazione di tavola calda, ma un gioco di football americano. A dir la verità non è un gioco di football americano qualsiasi in quanto John Madden ha già fatto una sua apparizione su Megadrive nel lontano 1992. In quello che sembrava un approccio molto particolare al genere, del gioco colpiva prevalentemente la visuale dai tre/quarti dall'alto, impressa dalla posizione della palla diretta verso la linea di meta della squadra in difesa (ovviamente). Questo comportava uno scrolling dello schermo "alla Space Harrier" che rivelò inaspettate doti di spettacolarità nella resa delle azioni e altrettanto inaspettate doti di fluidità di movimento. In questo nuovo titolo, abbiamo a disposizione praticamente tutto quello che compone la stagione, agonistica e non, del football americano: possiamo giocare un campionato, affrontare

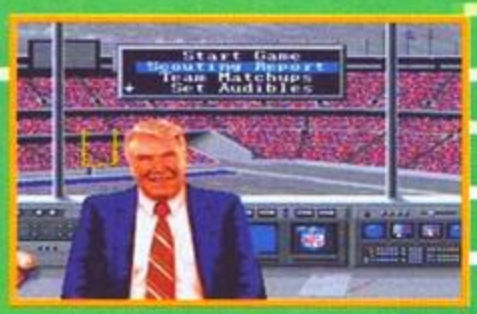
Questa l'ho capita! Il tizio col casco verde sta passando la palla!

Che è? E' morto?



Botte!

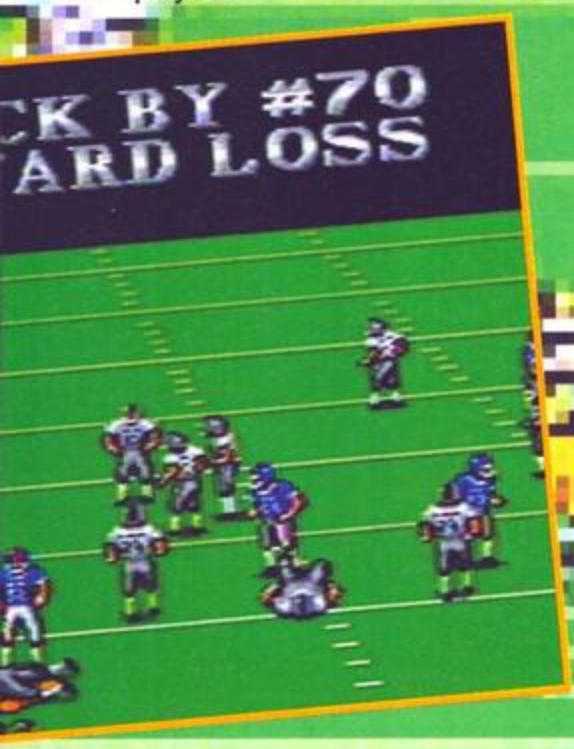
Tutte le pozioni che avreste mai potuto desiderare...



Madden è sempre più grasso ogni gioco che passa...

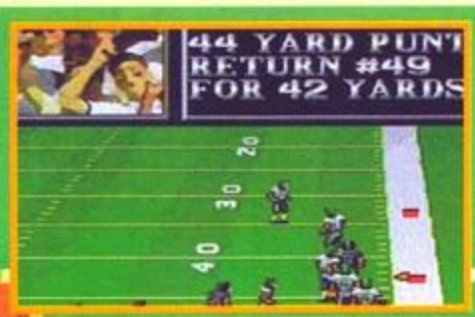
MADDEN

delle partite amichevoli, partecipare a scontri interlega e, addirittura, guadagnare la possibilità di giocare i play-off.



Cos'è, un nuovo modo di passare il tempo?

Ma perché la folla si scalda tanto? Che ho fatto?



In ognuna delle possibilità di gioco proposte abbiamo la facoltà di scegliere la squadra da controllare tra le 80 disponibili. Molti di voi staranno già obiettando che non esistono 80 squadre nel calendario del campionato, ma quelli della Electronic Arts hanno ben pensato di inserire un cospicuo numero di formazioni del passato per dare l'opportunità, a chi conosce un po' della storia di uno degli sport più seguiti negli States, di giocare con o contro i grandi campioni del passato.

Finalmente è cambiata l'interfaccia...

Come ogni bravo seguito che si rispetti, Madden NFL '94 ha mantenuto la caratteristica basilare del proprio predecessore (il singolare metodo di visualizzazione dell'azione). A dirla verità ha mantenuto anche una quantità di altre caratteristiche. È vero che è cambiata l'interfaccia che permette di selezionare i moduli di gioco, è cambiata anche la musica ed è stata aggiunta una sezione dedicata alle strategie e alle tattiche di gioco da applicare in campo, curata dal tipico coach da squadra di football; ma è anche vero che nell'azione di gioco vera e propria molto è restato invariato. Tutto questo è ben lontano dall'essere un male perché il sistema di gestione dei lanci è veramente comodo e ben strutturato, mentre il sistema di gestione delle corse non ha mai evidenziato grossi difetti. Le migliorie vere e proprie le si trova solo in smussamenti di spigolature grafiche. Il problema potrebbe sussistere per tutti quelli che hanno già comprato, a suo tempo, il primo "John Madden Football". Se comprano anche questo rischiano di ritrovarsi per le mani un gioco molto simile al primo con solo una nuova serie di squadre da affrontare e qualche modifica nel modo di portare la palla dei giocatori.

Giancarlo "JH" Calzetta

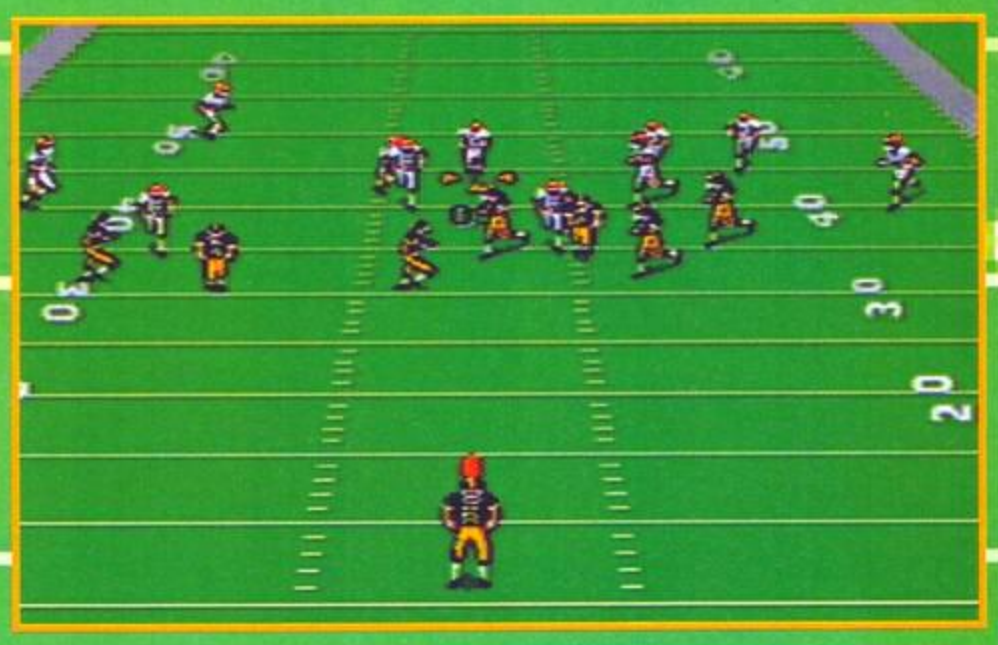
CHE NE FACCIO DEL PALLONE?

Ovvero: come faccio a liberarmi della palla una volta effettuato lo "snap". Tenete sempre presente che, se evitate di toccare il joypad, il Megadrive eseguirà lo schema che avete scelto in precedenza basandosi sul proprio metro di abilità e giudizio (che non è per nulla malaccio). Se, invece, volete partecipare in maniera più attiva al gioco, seguite la breve guida al principiante che segue.

Tutto, o quasi, dipende dallo schema che avete selezionato.

Se avete scelto uno schema basato sulla corsa: innanzitutto scordatevi di guadagnare più di cinque o sei yarde in una sola "botta". Poi tenete presente che il passaggio della palla dal quarterback al corridore è automatico. Nel momento in cui ricevete il controllo del giocatore, questi è già un corridore da mandare in giro per il campo. I tasti del joypad serviranno, rispettivamente, a tuffarsi, a cercare di resistere a una carica e, il tasto C, a cercare di "sfondare" un difensore.

Se avete scelto, invece, uno schema basato sui lanci, il vostro quarterback riceverà la palla, dopodiché, schiacciando il tasto C, verranno visualizzate in alto le finestre contenenti i ricevitori. Quando avranno raggiunto la posizione adatta (e quando saranno il più liberi possibile da eventuali marcature) schiacciate il tasto relativo al ricevitore che volete servire e la palla si staccherà dalle mani del quarterback. Il vostro compito non è, però, ancora finito: dovete far prendere la palla al ricevitore. Per farlo dovete accertarvi che lo stesso si trovi sopra alla stella che segnala il punto d'arrivo della palla e premere il pulsante C al momento giusto per far sollevare le braccia al giocare e intercettare il pallone. Se, malauguratamente, il luogo d'arrivo del pallone dovesse trovarsi fuori dalla capacità di corsa del vostro ricevitore, premendo il tasto A il giocatore eseguirà un tuffo in corsa come estremo tentativo di afferrare la sfuggevole palla ovale.



Non ci ho mai capito niente e continuerò a non capirci niente.

NFL '94

MEGADRIVE

GRAFICA + Mi piace quest'impostazione - Schiaccia troppo la prospettiva	87
SONORO + Una buona selezione di jingle + Effetti sonori efficacemente truculent	80
GIOCABILITA' + ottimo il sistema dei lanci + buono anche quello delle corse	89
LONGEVITA' - Deve piacervi il football americano + E questo è molto bello	88
ELECTRONIC ARTS	**89**

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2
ADVENTURE OF DR. FRANKEN
ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
ART OF FIGHTING
BATTLE CARS
BEETHOVEN
CHAMPIONSHIP POOL
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
FX TRAX
JUNGLE BOX
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI
LAST ACTION HERO
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
PINK PANTHER
PITFALL HERRY
ROCK' N ROLL RACING
SECRET OF MANA
STREET FIGHTER 2 TURBO
SUNSET RIDERS
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
SUPER MARIO ALL STAR
T2 JUDGEMENT DAY
TECMO SUPERBOWL
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WIZARD OF OZ
YOUNGH MERLIN

GAME GEAR

BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
ECCO THE DOLPHIN
GLOBAL GLADIATOR
HOOK
INCREDIBLE CRUSH DUMMIES
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
MORTAL KOMBAT
PRINCE OF PERSIA
ROAD RUNNER
ROAD RASH
ROBOCOP
SONIC CHAOS
STAR WARS
SUPER KICK OFF
TAZMANIA
VAMPIRE
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE

ARRIVA IL JAGUAR

JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

MEGA CD

AMAZING SPIDERMAN
CLIFFHANGER
DRACULA
DRAGON'S LAIR
HOOK
LETAL ENFORCES
MAD DOG MC CREE
MONKEY ISLAND
SONIC CD
TERMINATOR
WWF RAGE IN THE CAGE

MEGA DRIIVE

ALADDIN
ASTERIX
BEAUTY AND THE BEAST
CLIFFHANGER
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
ETERNAL CHAMPION
F1 DOMARK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
FLASHBACK
GENERAL CHAOS
GUNSTAR HEROES
HOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
LANDSTOLKER
LAST ACTION HERO
MICRO MACHINE
MIG 29
MORTAL KOMBAT
NHL HOCKEY 94
POPULOUS 2
PUGSY
RANGER-X (EX RANZA)
ROAR OF THE BEAST
RCKET KNIGHT ADVENTURE
SENSIBLE SOCCER
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TECNOCLASH
TINY TOONS
TMNT TUORNAMENT FIGHTER
WIMBLEDON TENNIS

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dalle 11 alle 19,30 continuato
Dal LUNEDI' al SABATO

DISPONIBILI I GIOCHI PER 3DO E PER GAME BOY
ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPER NINTENDO

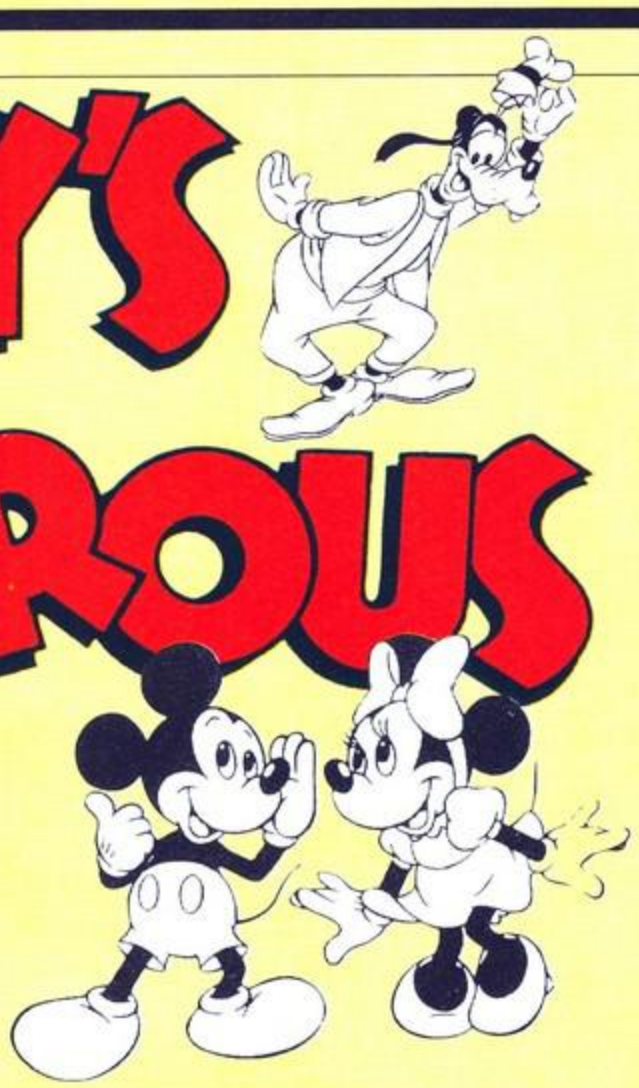
CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprità delle singole Case Produttrici

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

MICKEY'S DANGEROUS CHASE



GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Tra i grandi amici-nemici della storia fantastica, non si possono certo dimenticare Topolino e Gambadilegno. L'uno integerrimo tutore della legge e difensore dei più deboli, l'altro incallito furfante, ladro, rapitore e imbroglione. La loro lotta continua ormai da più di sessant'anni, ma forse stanno esagerando...

...Questa volta, infatti, il motivo della diatriba e della conseguente esibizione in inseguimento guardie e ladri è un semplice regalo di compleanno. Topolino aveva infatti comperato un meraviglioso dono (o almeno così dice lui) per la sua amata, l'eterna fidanzata Minnie, e l'ha lasciato sul tavolo di casa, in attesa del momento migliore per darglielo. Tornando a casa dopo una giornata di duro lavoro, il nostro eroe dalle grandi orecchie scopre però che del pacchetto non vi è più alcuna traccia (sgomento, raccapriccio e terrore...). Fortunatamente, il simpatico Pippo stava passando nei paraggi quando è avvenuto il fattaccio, è ha fatto in tempo a scorgere un furtivo Gambadilegno (per quanto un quintale di cane nero possa risultare furtivo) allontanarsi dalla casa, con un pacchetto stretto tra le mani. Il quadro della situazione è fin troppo chiaro: Gamba, dopo essere stato sconfitto, deriso e arrestato per più volte di quanto sia umanamente possibile, ha deciso di prendersi una piccola vendetta, mettendo Topolino in imbarazzo con la propria amata. Ma, come si dice: "Mai vendere il regalo del Topo prima di averlo ucciso!".

Così ha inizio l'epico inseguimento, con Topolino e Minnie sulle tracce del perfido Gamba e Pippo che, regolarmente, li informa un attimo troppo tardi del passaggio del fuggitivo. Inutile aggiungere che la natura sembra parteggiare (con ragione!) per il cagnaccio, e che animali, trabocchetti e insidie naturali faranno di tutto per sbarrare il passo all'intrepido investigatore.

Il giocatore può scegliere tra Minnie e Topolino per condurre l'inseguimento (parità dei sessi... se vuoi il regalo te lo vai a prendere!). I personaggi, che tra l'altro si differenziano fisicamente ma possiedono esattamente le stesse capacità, possono saltare o raccogliere/triturare i massi sparsi per i vari livelli. Naturalmente, i massi raccolti possono poi essere lanciati contro gli avversari, spedendoli immantinentemente (riuscite a leggere questa parola tutta di un fiato?) all'esterno del quadro. Alcuni dei blocchi di pietra nascondono invece dei bonus, che i personaggi possono raccogliere dopo aver frantumato l'involucro.

Il gioco non si discosta molto dai classici canoni della Walt Disney, con sprite ben definiti, una buona quantità di piattaforme, un pizzico di shoot 'em up, pochi quadri e bonus nascosti, e un'estrema semplicità concettuale. La grafica è relativamente semplice, in particolare per quanto concerne i fondali, mentre il movimento è globalmente buono (vi sono comunque situazioni in cui il gioco rallenta visibilmente). Purtroppo le dimensioni ridotte di personaggi e ostacoli, riportate al minuscolo schermo del Game Boy non giocano certo a favore di un'elevata giocabilità, ma con la pratica si riesca tranquillamente a farci l'occhio. Resta invece piuttosto scarsa la longevità: la mancanza di stimoli e la semplicità rendono il tutto abbastanza ripetitivo e meccanico. Decisamente adatto ai più piccini e ai meno esigenti.

Andrea Fattori

A voi piacciono i cani?

Yeeah, sembra di essere in California!

Mettetegli una tuta, un cappellino e dei

Topolino si esalta un po'...

GAME BOY

GRAFICA + sprite ben definiti - scrolling talvolta rallentato	82
SONORO + all'inizio va bene... - ... ma poi stufa	80
GIOCABILITÀ + semplice + situazioni divertenti	85
LONGEVITÀ - ripetitivo + adatto a chi cerca giochi semplici	75
CAPCOM	80

92

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	8

Nove guerrieri combattono per il diritto di affrontare l'Eternal Champion e conquistare il premio più ambito: la vita sottratta dal destino.

Così, copiando integralmente lo storyline dalla cartella stampa ho liquidato la storia nel solo cappello e adesso lo spazio per parlarvi di Eternal Champions abbonda. Che bisogno c'è di tanto spazio per il solito picchiaduro, vi chiederete voi, e la notizia migliore sta proprio qui: Eternal Champions, tra i vari cloni di SF II usciti da un anno a questa parte, è quello che maggiormente si differenzia dalla massa.

Una prima differenza sta nello stile grafico: il gioco ha un aspetto decisamente particolare, diverso dalla solita grafica simil giapponese della (quasi) totalità dei picchiaduro, ricorda molto più, nello stile in cui sono disegnati i lottatori, i comics americani.

Blade, eh? Chissà come mai si chiama così...

Stai per assaggiare la potenza del mio colpo speciale, bella...

Xavier in tutta la sua gentilezza...

MA

Un altro picchiaduro? Basta, non ne posso davvero più. Dopo di questo ammetto solo un'eventuale conversione di Super Street Fighter II o qualcosa del genere. Fortunatamente Eternal Champions non è il solito giochino scattoso e poco interessante, magari una conversione di questo o quell'altro o che so io. Gli sprite sono belli grossi e animati in maniera sopraffina, i fondali sono belli estesi e molto curati, le mosse sono nuove e interessanti... Eternal Champions è una specie di "ventata d'aria fresca" nel campo dei picchiaduro - forse un po' difficile, ma vale sicuramente la pena.

Ti libererai solo quando lo dirò io...

Voilà, via il setto nasale.

frame è davvero parecchio alto, solo a minimo a discapito della fluidità del gioco), anche se, personalmente, non mi piace molto la scelta di colori e la retinatura utilizzata per ottenerli: mi ricorda quello stile americano che mi ha lasciato dubbioso in giochi come X-Men o Dinosaurs for Hire.

La videocassetta del gioco che abbiamo visto per l'anteprima non era, per fortuna, di ottima qualità: rispetto a quanto sembrava è graficamente molto più nitido, gli sprite sono molto ben definiti (sforzo non indifferente, considerata la quantità di mosse speciali per ogni lottatore, il numero totale di opzioni (vedi box apposito), che ha aggiunto un po' di modi di gioco al classico torneo.

Ma la differenza più significativa è proprio in uno dei punti caldi del genere picchiaduro: i lottatori.

Sono decisamente diversi dai vari cloni di Ryu & soci (Tournament Fighters, pur molto bellino, ha forse un po' esagerato nello scopiazzare), e non solo perché non si tratta dei soliti campioni di arti marziali. Ci sono infatti alieni, zombie, cyborg, maghi: un'accozzaglia un po' senza senso (che a dire il vero non prometteva molto bene) ma caratterizzati davvero bene. C'è Jetta che è il personaggio veloce, Slash invece è più efficace nel corpo a corpo, mentre Xavier il mago preferisce ovviamente i duelli a distanza.

Le mosse normali (sono tre tipi di calci e di pugni, il joypad a sei pulsanti è caldamente raccomandato) svolgono passabilmente il loro compito ma non sono efficaci come quelle

I traslochi sono il mio forte.

Cosa si prova a farsi friggere il cervello?

E dopo il secondo strike il battitore è deciso a tutto...

Resta di stucco, è un barbatruccol

Ti laverò a sangue!

OPZIONI, OPZIONI, OPZIONI

Oltre alla descrizione dei vari lottatori e un paio di schermate di scenario da me sintetizzate in un cappello ci sono le solite regolazioni di durata e numero di incontri, velocità (tre livelli), difficoltà (8 livelli) e l'inserimento dei replay. Tra le modalità di gioco ci sono il training classico (contro un'ologramma o contro una sfera decisamente più passiva) e quello nella "stanza dei perigli": una stanza opportunamente corredata di mine, laser, bombe e tutto quanto vorrete scegliere nell'apposito menu, il tutto per uno o due giocatori.

Ci sono diversi tipi di torneo, quello a eliminazione tra due giocatori con nove lottatori a disposizione e quello che arriva a 32 giocatori con eliminazione diretta: chi perde è fuori.

Ah, sempre che riusciate a trovarlo seppellito tra tonnellate di menu e sottomenu c'è anche il gioco vero e proprio: gli otto avversari da sconfiggere in sequenza per arrivare a battervi con lui, l'Eternal Champion, e conquistare così vita, libertà, gloria, donne, quellochevolete.

WE ARE THE CHAMPIONS

Originali vari e tanti: anche se non tutti sono ugualmente validi e non tutte le mosse sono molto utili la varietà è impressionante. Da segnalare che tutte le mosse speciali vanno a energia, una specie di karma che si ricarica lentamente e che è possibile togliere all'avversario sbeffeggiandolo e insultandolo (dove l'abbiamo già visto? NdAlex).

JONATHAN BLADE

Uno dei più massicci e cattivi: di professione fa il cacciatore di taglie, ma sembra più uno di quei supereroi dei comics americani. Come oggetto da lancio ha una lama circolare che può essere anche auto-cercante (un po' più lenta). Contro i proiettili dei nemici può creare un campo di forze che può rallentarne la velocità o addirittura impedirne il lancio agli avversari. Completano la collezione una raffica di dieci colpi e una presa, nel vero senso della parola visto che vi spara una spina di corrente con cui vi succhia energia.

JETTA MAXX

E' il mio personaggio preferito, probabilmente la più veloce del gruppo, se eccellesse maggiormente in potenza sarebbe perfetta. Come se non bastasse può, entrando in fase, raddoppiare la sua velocità per 10 secondi e, sempre in fase, risuonare stordendo gli avversari. Tra gli oggetti da lancio ci sono un laccio che strangola il nemico a mo' di cappio e un boomerang che può essere semplicemente lanciato oppure lasciato a rimbalzare per la stanza (e sull'avversario) mentre vi riposate appesi al soffitto. Ultima cosa: può roteare come una trottola con le mani a mo' di lame.

LARCEN TYLER

E' il maniaco con l'impermeabile.
Anche lui si attacca sul soffitto da cui può piombare sull'avversario con il suo assortimento di lame. Dispone anche di un rampino che lancia contro l'avversario in due modi, o con una spazzata bassa o con una media saltando contemporaneamente all'indietro. Utilizza il rampino anche per dondolarsi da una parte all'altra dello schermo.
Lancia anche un pugnale (sai NdAlex), è in grado di respingere proiettili nemici e dispone di una raffica di pugni.

MITCHELL "MIDKNIGHT" MIDLETON

Gli avversari usano urlargli "Sei carne morta!" e non potrebbe fregargliene di meno, visto che è proprio quello che è. Da buon zombie (già in avanzato stato di putrefazione) può succhiare energia vitale all'avversario e li può ipnotizzare costringendoli ad avvicinarglisi. Una volta sotto mano li può: sbattere contro il soffitto, sollevarli e prenderli a pugni o ancora, assorbire la loro energia. Può inoltre passare allo stato gassoso e attaccare, invulnerabile, e lanciarsi contro l'avversario per schiacciarlo contro il muro.

RAX COSWELL

Rocket maan... In realtà si tratta di un cyborg (soprannominato l'Iron Man dei poveri), e infatti tira ginocchiate calci e pugni bionici. Con un jetpac levita a mezz'aria bruciacchiando gli avversari con i jet o tirando ginocchiate. Tra i colpi a distanza ci sono un globo di energia (potente e veloce) creato sovraccaricando i suoi sistemi e un fulmine di energia direzionabile con l'apposito mirino. In situazioni difficili usa i reattori per ruotare respingendo nemici e parando colpi.

SHADOW

Uno dei personaggi più interessanti e cattivi (non solo per la tenuta sadomaso). Può sparire tra le ombre potendo così colpire senza essere attaccata (la mossa più vigliacca di tutto il gioco, per fortuna dura poco e consuma un sacco di energia). Dello stesso genere la mossa che le consente di sparire e riapparire in qualsiasi punto dello schermo, e da ninja anche i lanci di oggetti quali shuriken, coltelli (anche in diagonale), bombe fumogene e mine a ricerca automatica. Tra le mosse "normali" ci sono una scivolata e un attacco che fa seguire a una serie di spettacolari capovolte un affondo con un... ventaglio.

SLASH

Gli avversari usano urlargli "Troglodita", ma non se la prende perché è proprio quello che è e perché non capisce nulla che non siano mazzate. Non pensate comunque che non usi la testa: si getta a mo' d'ariete sull'avversario o a prenderlo a calci con un salto mortale all'indietro. Può lanciare proiettili dalla sua mazza, roteare con essa (sbattendola, eventualmente, per terra e stordendo l'avversario), abbracciare il nemico riempiendolo di mazzate in testa e usare il bastone per respingere proiettili o per colpire in volo gli avversari da lui lanciati dopo una presa.

TRIDENT

Alieno subacqueo esperto in campi. Ne ha per tutte le esigenze: c'è quello che rallenta gli avversari, che li stordisce, che li respinge, che dimezza i danni dei loro colpi. Può trivellare dentro l'avversario con il suo tridente, dispone di un fulmine di energia e si può trasformare in idraulico liquido per squagliarsi (la battuta del secolo) in caso di emergenza.

XAVIER

E' il personaggio a prima vista più affascinante: un mago avvolto in rosse vesti, incappucciato e con tanto di bastone di Magius. L'intenzione è qualcosa alla Raistlin, il risultato è un incrocio tra Silvan e Binarelli se non lo sapete usare. L'incantesimo di scambio che inverte semplicemente la posizione dei due giocatori e quello di trasformazione che per pochi secondi cambia l'avversario con uno degli altri lottatori a caso sono abbastanza inutili.
Se cominciate a congelare l'avversario, a imprigionarlo in un serpente di fuoco, a rendere praticamente casuali i suoi movimenti e a usare il bastone per imprigionarlo e colpire o per colpire a distanza sembra Mandrake.

Ehi, piccolo, che si vede da lassù?

Un calcio alla gola non fa mai bene...

di SF II: a caratterizzare i vari lottatori ci pensano la quantità di mosse speciali per ogni personaggio che sono il vero punto di forza del gioco.
Sono davvero tantissime, in media otto per ogni combattente, ma soprattutto, finalmente, originali. Ci sono le solite fireball (o oggetti da lancio equivalenti), di diversissime qualità: pugnali, globi di energia, etc. ma ce ne sono tante altre differenti e dal più disparati effetti che vanno dal congelamento dell'avversario, alla presa-baseball di Slash (che lancia in aria l'avversario per colpirlo al "rientro" come una palla da baseball) alle "sparizioni" di

L'allenamento di Rax.

Shadow, ai disparati incantesimi di Xavier (in discreta parte inutili). Anche le combinazioni per eseguire le mosse speciali seguono una filosofia leggermente diversa da quella Streetfighteriana: più che sulla precisione di mezzelune (per i neofiti: il movimento che si esegue, per esempio, spostando il joypad in basso, in basso a destra e a destra in sequenza) & co. si punta sulla combinazione di vari tasti oppure sulle sopracitate mezzelune che provocano diversi effetti a seconda del tasto che viene premuto poi. Insomma i movimenti da eseguire non richiedono particolari virtuosismi, ma non sono ugualmente molto semplici se non si dispone del joypad a sei pulsanti e se non si è particolarmente pratici dei vari personaggi, soprattutto per la grossa quantità di mosse da memorizzare.
Come potete ben capire con nove lottatori e otto mosse speciali

ciascuno, la varietà dei combattimenti è assolutamente al primo posto tra i pregi di questo Eternal Champions.
In quanto a longevità ce ne dovrebbe essere abbastanza per chiunque: prima di padroneggiare bene tutti e nove i lottatori farete in tempo a tritarvi il pollice.
Comunque il primato di Street Fighter II mi sembra fuori discussione anche su Megadrive: è più equilibrato, preciso nei colpi e pronto nelle risposte, pochi giochi sono una sfida di prontezza come il gioiellino della Capcom. Al suo confronto Eternal Champions è sì massiccio (c'è davvero un sacco di roba in quei 24 Mbit) ma è un po' grezzo. Tra l'altro non mi è per niente piaciuto l'obbligo di ricominciare dall'inizio una volta sconfitti nel

Mi viene in mente uno dei pupazzetti della serie di Tie Man...

Shadow tenta di sparire...

modo Contest (la gara vera e propria), una sfida sovraumana... alla pazienza dei giocatori, specie considerato che i lottatori del

computer fanno un utilizzo a volte davvero snervante della parata.
Per la prima volta, comunque, i lottatori di SF II mi sono sembrati, confrontati con quelli di EC, un po' piattini: le nove mosse speciali di Larcen fanno sembrare le tre di Ryu davvero poche. Anche se non tutte sono ugualmente efficaci e, in generale, Eternal Champions ha uno stile un po' più grossolano, meno tattico, rispetto a SF II, la combinazione di avversari e mosse diverse rende decisamente meno prevedibili i combattimenti e fa guadagnare parecchi punti al gioco specie nella modalità per due giocatori.
Insomma un gioco un po' diverso nel suo genere e, per il momento, la seconda scelta tra i picchiaduro per MD.

Stefano Giorgi

Midknight non scherza mica...

Kiaai!

MEGADRIVE

GRAFICA + Ben disegnati i personaggi -La retinatura li confonde un po'	92
SONORO + Passabili le musiche - Bruttini i pochi effetti	85
GIOCABILITA' -Forse troppo difficile + Ci vorrebbe un amico	89
LONGEVITA' + 9 lottatori x 8 mosse speciali... + Massiccio e difficile...	95
SEGA	92

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Super Nes + 1 Joy pad	L. 259.000
Super Nes Scart + 2 Joy + Mario	L. 349.000
Super Famicom + 2 Joy pad	L. 389.000
Super Nintendo + Mario world	L. 309.000
Super Nintendo + Mario all stars	L. 339.000
Super Nintendo + Street fighter 2	L. 359.000

Novità Super Nes / Famicom

Adventures of Dr. Franken	L. 119.000
Champ's world class soccer	L. 119.000
Dig & Spike volleyball	L. 119.000
Dragon Ball Z 2	L. 169.000
Fatal Fury 2	L. 169.000
First of the North Star 7	L. 169.000
Genghis Kan 2	L. 139.000
Home Improvement	L. 119.000
Jim Power	L. 119.000
Lawnower Man	L. 119.000
Legend	L. 119.000
Mario's Time Machine	L. 129.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 129.000
NFL Quarterback Club	L. 149.000
R.Type 3	L. 169.000
Side Pocket	L. 119.000
Soldier of Fortune	L. 139.000
Solstice 2	L. 169.000
Super Battle Tank 2	L. 129.000
Super Chase HQ	L. 119.000
Super Godzilla	L. 169.000
Super Hockey 94	L. 159.000
Super J Cup Soccer	L. 149.000
Super Nova	L. 119.000
Super Troll Island	L. 119.000
Super Virtual Boxing	L. 149.000
TMNT Torunament Fighters	L. 129.000
Tony Meola's Sidekick Soccer	L. 119.000
Top Gear 2	L. 149.000
Turn & Burn: No Fly Zone	L. 129.000
Wonderland Dream	L. 159.000
World Soccer 94	L. 119.000

Actraiser 2	L. 139.000
Addams Family 2	L. 119.000
Aero the Acrobat	L. 129.000
Aladdin	L. 129.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 139.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 99.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck Rock	L. 99.000
Cliffanger	L. 119.000
Contra Spirit	L. 89.000
Cool Spot	L. 129.000
Cybemator	L. 129.000
Daffy Duck	L. 119.000
Dragons Ball Z	L. 129.000
Empire Strike Back	L. 129.000
Equinox	L. 129.000
Exausted Heat 2	L. 119.000
F. Zero	L. 79.000
Fatal Fury	L. 129.000
Fatal Fury 2	L. 169.000
Final Fight	L. 139.000
Flash Back	L. 129.000
Hook	L. 119.000
James Pond 2	L. 89.000
Joe e Mac 2	L. 89.000
Jurassic Park	L. 129.000
Kiki Kay Kay	L. 139.000
King Artur	L. 129.000
Last Action Hero	L. 119.000
Legend of Zelda	L. 119.000
Magic Johnson Basket	L. 119.000
Mario all Star	L. 139.000
Mazinga Z	L. 119.000
Mickey's Mistical Quest	L. 139.000
Mortal Kombat	L. 139.000
Nigel Mansell	L. 139.000
Parodius	L. 129.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Ranma 1/2	L. 139.000
Ranma 1/2 2	L. 149.000
Road Runner	L. 119.000
Sengoku	L. 159.000
Star Wing	L. 139.000
Street Fighter 2 Turbo	L. 149.000
Striker	L. 129.000
Super Aleste	L. 129.000
Super Bomberman	L. 119.000
Super Dunk Shot	L. 99.000
Super Ghouls 1 Ghosts	L. 119.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Mario World	L. 129.000
Super Probotector	L. 139.000
Super T-Type	L. 119.000
Super Star Wars	L. 139.000
Super Tennis	L. 119.000
Super Tetris	L. 179.000
Super Volleyball 2	L. 109.000
Suzuka 8 Hours	L. 179.000
Tiny Toons	L. 129.000
TMNT Tounament Fighter	L. 139.000
Top Gear 2	L. 139.000
Turtles IV	L. 139.000
Union Squadron	L. 139.000
Wing Commander	L. 139.000
World Heroes	L. 139.000
World League Basket	L. 119.000
Zombie Ate my Nieghbors	L. 129.000

Le offerte del mese

Batman Returns	L. 79.000
Blues Brothers	L. 99.000
Contra Spirit	L. 89.000
Dead Dance	L. 79.000
F. Zero	L. 79.000
First Samurai	L. 89.000
James Pond 2	L. 89.000
Joe e Mac 2	L. 89.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Rushing Beat 2	L. 89.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Super Dunk Shot	L. 99.000
Super Kick Off	L. 99.000

Game Boy Basic	L. 99.000
Game Boy + Tetris	L. 159.000

Games Game Boy

Alien VS Predator	L. 69.000
Bart & the Beanstalk	L. 69.000
Batman Animated Series	L. 69.000
Battletoads Double Dragon	L. 69.000
Championship Pool	L. 69.000
Chuck Rock	L. 69.000
Cliffhanger	L. 69.000
Dracula	L. 69.000
F1 Pole Position	L. 69.000
Gearworks	L. 69.000
Humans	L. 79.000
Incredible Crash Dummles	L. 79.000
Indiana Jones	L. 59.000
Itchy & Scratchy	L. 69.000
Joe and Mac	L. 79.000
Jurassic Park	L. 69.000
Kid Dracula	L. 79.000
Last Action Hero	L. 69.000
Loony Tunes	L. 79.000
Megaman 3	L. 79.000
Metal Masters	L. 69.000
Mickey's Dangerous Chase	L. 79.000
Miner 2049ER	L. 79.000
NBA Allstar Challenge 2	L. 79.000
Ninja Boy 2	L. 49.000
Parasol Stars	L. 49.000
Parodius	L. 79.000
Pit Fighter	L. 79.000
Prince of Percia	L. 79.000
Ren & Stimpy	L. 69.000
Road Rash	L. 69.000
Robin Hood Prince of Thieves	L. 79.000
Sensible Soccer	L. 69.000
Side Pocket	L. 79.000
Speedy Gonzales	L. 69.000
Spiderman / X-Men	L. 69.000
Spiderman 3	L. 79.000
Spot's Coll Adventure	L. 79.000
Star Trek	L. 79.000
Star Wars	L. 79.000
Super Mario Land	L. 79.000
Super Mario Land 2	L. 79.000
Tazmania	L. 69.000
Tennis	L. 59.000
Terminator 2	L. 69.000
The Flintstones	L. 79.000
The Jetson	L. 79.000
Tiny Toons	L. 79.000
TMNT 3-Radical Rescue	L. 69.000
Tom and Jerry	L. 79.000
Top Gun	L. 79.000
Top Rank Tennis	L. 59.000
Total Carnage	L. 69.000
Track and Field	L. 79.000
Tumble Top	L. 79.000
Turtles 2	L. 79.000
Vampire Kid	L. 79.000
WWF Wrestling 2	L. 69.000
WWF-King of the Ring	L. 69.000
Yoshi	L. 69.000
Zelda	L. 79.000

SPEDIZIONI VELOCISSIME PER CORRIERE SU TUA RICHIESTA

TEL. PER LE NOVITÀ E I TITOLI NON IN LISTINO

ACCESSORI DISPONIBILI PER TUTTE LE CONSOLE

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

SUNSETRIDERS

82

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Un nuovo titolo marchiato Konami... Proprio sul vecchio West... Devo dire che indubbiamente mancava qualcosa del genere sul sedici bit targato Nintendo; andiamo a vederci chiaro...

Ehi, ma quello si difende con una pentola!

Ma quanto salta questo tizio?

Sunset Riders è un tipico videogame alla Commando (ricordate il vecchissimo coin op Capcom?) in cui bisogna andare avanti nello schermo e far fuori tonnellate di cecchini pronti a ridurvi un colabrodo. Un concept molto semplice, quindi; tutto è sacrificato a un'azione che dovrebbe risultare frenetica e coinvolgente. Sul mostro grigio di mamma Nintendo abbiamo già avuto qualche esempio di giochi del genere (Contra - o Probotector, per i supernintendiani europei- in testa a tutti), e ancora certamente ne usciranno (la conversione da computer di Chaos Engine, per esempio); il fatto è che nel vecchio West non ci si era mai andati.
Ed è proprio lì che vi porta l'arcinota Konami con questa fedelissima conversione dell'omonimo gioco da bar.
Dopo una presentazione davvero d'atmosfera, in tipico stile cinematografico, che non può non gasare un minimo (soprattutto con la galoppata finale al tramonto -d'altronde il titolo dovevano giustificarlo in qualche modo, no?-), la prima cosa che salta all'occhio è indubbiamente la grafica piuttosto atipica e lapalissianamente ridicola (vi basti vedere come corrono i personaggi all'arrivo delle mandrie). Questo potrebbe far scadere non poco l'interesse generale, dato che diminuisce certamente la seriosità dell'azione di gioco; il fatto è che gli artisti che hanno progettato la grafica del coin op hanno volutamente scelto questo stile caricaturale e scanzonato (un po' alla Lucky Luke - molto alla lontana -, per intenderci) e di conseguenza, nella conversione consolistica è stato anch'esso pedissequamente rispettato.
Sunset Riders è un simpatico gioco in prospettiva laterale a scorrimento orizzontale dove ci si può divertire a sforacchiare gringos da soli o con l'ausilio di un amico contemporaneamente presente nell'azione. Circa otto sono i livelli di gioco, e le situazioni presentate negli stage riassumono e offrono praticamente tutti i cliché dei film western vecchio stampo: donzelle da salvare, banchieri corrotti, fuorilegge da acchiappare, indiani mooolto cattivi da sculacciare, e così via.
Allora scegliete uno dei quattro avventurieri\cacciatori di taglie disponibili e tuffatevi nell'azione. I protagonisti sono piuttosto simili, nel senso che, a parte i capelli biondi (?!?) che sembrano predominare incontrastati (sarà forse la caratteristica distintiva di tutti gli eroi), si presentano sempre con le pistole o il fucile a pallettoni e, a parte ciò, più nulla li distingue.
Un'aspetto davvero pienamente centrato del gioco è rappresentato dalle stupende musiche d'accompagnamento, che creeranno non poca atmosfera negli stage; mentre il numero di colori (soprattutto per gli sprite principali) si rivela del tutto esiguo.
Se siete dei fan del genere compratelo senza esitazioni; cercate di dargli uno sguardo, altrimenti.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Un bel bonus game per i novelli Trinità...

Guarda come dondolo, guarda come dondolo...

Ogni gioco che si rispetti ormai ha una sezione del genere...

Il classico problema della gente che tenta di salire sui mezzi dalla parte sbagliata...

SUPER NES	
GRAFICA +stile atipico	80
SONORO +ottime musiche	94
GIOCABILITA' +acchiappante	90
LONGEVITA' - si finisce	80
KONAMI	82

Ma nemmeno Heather Parisi...

90

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Debbo confessare che i beat 'em up streetfighteriani cominciano ad abbondare sul gioiellino di mamma Nintendo: a parte i vari Dead Dance, Mortal Kombat, i futuri TMNT Tournament Fighters e Battle Masters, praticamente tutti i picchiaduro che hanno fatto la storia del Neo Geo ora vengono convertiti per la vostra console. E con quale risultato, quando si tratta del mio picchiaduro preferito?

Un calcio nello stomaco è quello che ci vuole, la mattina presto...

Non troppo eccelso, devo ammettere. Intendiamoci, lo sforzo di comprimere ben centootto megabittoni di grafica, sonoro e altre amenità in "soli" sedici megabit meriterebbe già di per sé una medaglia al valor generale, ma, come tutte le conversioni pretenziose e come tutti i giochi non progettati appositamente per la console su

Ui ui ui, che male...

Mangiato pesante?

cui vengono convertiti, i difettucci vengono a galla.
Il fatto è che la grafica appare abbastanza fedele (pensate che c'è anche la presenza di quei due piani prospettici di gioco che hanno reso così giustamente famoso e unico il mitico originale su Neo Geo), ma l'azione risulta indubbiamente più lenta della cartuccia Snk; troppo lenta per gli standard di Street Fighter II Turbo o degli altri picchiaduro superfamicomiani a cui ci siamo abituati.
In sostanza una conversione non scadente, ma di certo Art Of Fighting risulta trasposto meglio (anche per motivi di supporto di memoria).
Preso dalla foga del commento, stavo scordando di raccontarvi la storia del gioco.
Si narra come Geese Howard, il capo mafia di South Town, avesse ricevuto una lettera di minacce dal misterioso Wolfgang Krauser, un narcotrafficante europeo che stava estendendo i suoi mercati in America. Howard, preoccupato dalla crescente influenza di Krauser, indisse un torneo, il King of Fighters, allo scopo di selezionare i migliori combattenti del mondo e crearsi un esercito personale per sconfiggere Krauser, anch'egli supremo conoscitore di arti marziali, e noto

Aduchen! Er, no, "Aura Wave".

Chi dei due avrà la meglio?

ALEX

Innanzitutto una premessa: devo ammettere che, pur non modificando il tono generale della recensione, ho modificato alcuni dei punteggi della pagella assieme a quello globale (anche in base ai giudizi di tutto il resto della redazione).
A mio avviso Fatal Fury 2 è forse il miglior picchiaduro su SFamicom, dopo naturalmente SFII Turbo. Infatti è l'unico, tra i vari beat 'em up (trasposizioni da Neo Geo e altri titoli recensiti in questo numero compresi), a mantenere quel feeling di "picchiare" che si ritrova così facilmente in SFIIT. I personaggi sono fatti bene - anche se sono solo otto - e le mosse sono abbastanza varie da garantire una discreta giocabilità. Mmm - m! Per me, numero due.

Ciao ciao, Mai...

ANDREA

Una notizia buona e una cattiva per tutti quei possessori di Super Nintendo che hanno sempre sofferto di complessi di inferiorità nei confronti dei possessori di Neo Geo, : quella buona è che finalmente è arrivata la conversione di Fatal Fury 2, quella cattiva è che non regge il confronto con l'originale (e neppure con Street Fighter 2). Adesso non fraintendetemi: con questo non voglio assolutamente dire che Fatal Fury 2 sia brutto: la grafica è carina ma non eccelsa, soprattutto per quanto concerne le animazioni, mentre la giocabilità non è niente di particolare, con mosse poco spettacolari e, soprattutto, un'interfaccia piuttosto lenta. Se volete aumentare la collezione di beat 'em up siete liberi di farlo, ma Fatal Fury 2 non offre davvero niente di nuovo o migliore rispetto ai precedenti titoli di questo genere.

MORGANA

Telefona per le novità e i titoli non in listino

3 DO e Amiga CD 32 con le ultime novità

Importazione diretta USA e JAPAN

Neo Geo L. 649.000

Neo Geo+Gioco L. 699.000 - 3 Comut Bout L. 349.000 - Art of fighting L. 299.000
Art of fighting 2 L. 459.000 - Burning fight L. 199.000 - Crossed Sword L. 199.000
Cyber Lip L. 89.000 - Fatal Fury 2 L. 359.000 - Fatal Fury Special L. 459.000
Ghost Pilot L. 159.000 - League Bowling L. 109.000 - Samuray Sho Down L. 449.000
Sengoku L. 199.000 - Sengoku 2 L. 329.000 - Soccer Brawl L. 179.000 - Survivor Tel.
Super Side Kick L. 339.000 - Top Hunter Tel - World Heroes 2 L. 349.000 - Mega CD2 Scart L. 499.000
Mega Cd Ita+2 Game L. 639.000 - After Burner III L. 119.000 - Batman Returns L. 109.000
Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzzo L. 119.000
Mag Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Night Trap L. 119.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Slipheed L. 129.000
Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Sonic L. 129.000 - Terminator L. 119.000 - Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000

Mega Drive 2 Scart/Pal L. 269.000 - Megadrive 2 Scart/Pal + Game L. 289.000 - New - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000
Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashin Desperados L. 109.000 - ESPN Fottoball L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavntlet 4 L. 109.000
Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 119.000
Shining Force 2 L. 129.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel - Zool L. 109.000 - I RICHIESTISSIMI: Addams Family - Alladin L. 119.000
Alien 3 L. 95.000 - Another World L. 95.000 - Bubsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Cool Spot L. 105.000 - Dinosaurus fur Hire L. 99.000
Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ranza L. 89.000 - Fatal Fury L. 99.000 - Flashback L. 104.000 - F. 1 L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000
Golden Axe 3 L. 89.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Jurassick Park L. 124.000 - Kick Off L. 109.000 - Hauting Starring Polter Guy L. 109.000 - Megalomania L. 109.000 - Micromachine L. 95.000
Mig 29 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Sonic 2 L. 69.000
Street of Rage 2 L. 99.000 - Street Fighter 2 CE L. 129.000 - OFFERTISSIME - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Tazmania L. 89.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000
Zombie L. 109.000 - xMan L. 115.000 - OFFERTISSIME - Alien Storm L. 45.000 - Batman Returns L. 79.000 - Battle Toads L. 69.000 - Columns L. 49.000 - Chiky Chiky Boy L. 49.000
David Robinson Basket L. 49.000 - Desert Strike L. 69.000 - G. Loc L. 59.000 - Gods L. 69.000 - Kid Camaleon L. 39.000 - Kick Boxing L. 69.000 - James Bond 2 L. 39.000
Holyfield Boxing L. 39.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Road Rush L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Tazmania L. 69.000
Thunder Force IV L. 69.000 - Valis L. 39.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + 2 Joypad + Mario L. 349.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000
New. Alladin L. 134.000 - Actraizer II L. 119.000 - Bram Stoker's Dracula L. 119.000 - Cliffanger L. 119.000 - Clayfighter L. 179.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Gaof Trops L. 119.000
Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 125.000 - Equinox L. 125.000 - Incredible Crash Dummies L. 125.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000
Jim Power L. 125.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Lawnmower Man L. 124.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Alien's 3 L. 115.000 - Bubsy L. 115.000
Paladin Quest L. 124.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000
TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - I RICHIESTISSIMI - Addams Family 2 L. 115.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000
Cuch Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Fatal Fury L. 139.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Nigel Mansel L. 129.000
GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 159.000
Magicol Quest L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Utopia L. 119.000
Pop Twin Bee L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Blues Brothers L. 69.000
Super Mario Kart L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Tazmania L. 115.000 - Desert Strike L. 79.000
Zelda 3 L. 109.000 - Zombie Ate Neighbors L. 89.000 - LE OFFERTISSIME - Baxk to the Future L. 89.000 - Mario is Missing L. 79.000
Batman Returns L. 79.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Mazinger Z L. 99.000 Return of Double Dragon L. 69.000
Final Fight 2 L. 69.000 - First Samurai L. 79.000
NBA All Star Challenge L. 79.000

VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955

Spedizioni velocissime con corriere su richiesta del cliente

TUTTI I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

餓狼伝説2

FATAL FURY

in Germania come il Dark Kaiser, l'Imperatore Oscuro.
Al torneo di Howard si iscrissero però anche i fratelli Terry e Andy Bogard, che volevano vendicare la morte del padre ad opera dello stesso Howard, e Joe Higashi, giovane kickboxer, anch'egli animato da sete di vendetta nei confronti del boss di South Town. Fu proprio a causa dei tre amici che Geese Howard, tra l'altro campione americano di arti marziali, trovò la morte nel torneo.
Adesso è trascorso un anno, e i migliori combattenti del mondo, tra cui anche Terry, Andy e Joe, ricevono un invito di partecipazione ad un nuovo torneo, organizzato nientepopodimenoche da Wolfgang Krauser. Il resto... beh, sarete voi a stabilirlo -e a scoprirlo- giocando a Fatal Fury II.
Per terminare il tutto non posso nascondervi che Fatal Fury II per Super Famicom non è certamente malvagio, anzi; ma con tutti i picchiaduro

Elettrizzante, eh?

Oplà! Visto che cosa si può fare con un misero ventaglio?

Krauser sembra abbastanza alterato...

Toh, leggi un po' che numero porto...

JH

Ecco l'ennesimo picchiaduro e, contemporaneamente, ecco l'ennesima conversione da coin-op. Che dire? La cosa che ho sempre odiato di Fatal Fury, e anche del suo seguito, è che bisogna imparare a utilizzare le mosse speciali pressocché subito per poter avanzare nel gioco e questo toglie un po' di immediatezza all'azione. In compenso, una volta che avete imparato a padroneggiare il sistema di controllo, ecco che il gioco diventa divertente. Come ogni buon picchiaduro ha una buona resa della violenza e un'azione frenetica. Peccato che nel gioco le mosse speciali siano di gran lunga più potenti dei colpi normali e questo vi toglierà ben presto la voglia di combattere "tecnicamente" piuttosto che "brutalmente".

MA

Mettiamo le mani avanti: Fatal Fury 1, 2 o Special che sia non può reggere il confronto con Street Fighter II (secondo piano di gioco o non secondo piano di gioco), perché non è altrettanto tecnico. Detto questo, c'è da dire che mi sono parecchio divertito a giocare a Fatal Fury 2 per SNES, perché è fatto bene, è giocabile ed è migliore del picchiaduro-medio attualmente in circolazione. I personaggi sono solo otto, e nemmeno tutti ben congegnati, ma fanno il loro dovere e in quanto a mosse speciali si sprecano. Il livello di sfida è regolato bene, la velocità è quella giusta (anche se non è ai livelli di SFII Turbo) ed è programmato davvero bene. Insomma, se siete alla costante ricerca di un picchiaduro perché menarvi con oriuchen e sonicbùm non vi basta più potreste anche prenderlo in considerazione.

Gli hooligan non li posso vedere...

che ci sono in giro per il mostro grigio targato Nintendo, esiste indubbiamente di meglio. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +sprite grandi	90
SONORO -nella media	83
GIOCABILITA' -un po' lento	95
LONGEVITA' - nella media	90
TAKARA	90

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo Best... iali)

DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC PC Engine
TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER Nintendo
GAME BOY™

SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

Nintendo SUPER FAMICOM

SNK NEO GEO

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

ATARI LYNX

AMIGA CD 32

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER CONSOLE!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

CARTOON Workshop

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Finalmente il Road Runner finirà tra le zampe di Wyle il coyote, Bugs Bunny subirà tutte le sevizie possibili e immaginabili e Duffy riuscirà ad avere le ricchezze del mondo tutte per sé.

Signore e signori, abbiamo per voi il la prima vera cartuccia "creativa" per il NES. Con Cartoon Workshop, il cui titolo significa "officina dei cartoni-animati", è possibile inventare e realizzare le storie dei baby eroi della Warner Bros. Nella cartuccia trovate ben 8 scenari, un certo numero (non ricordo quanti ma quasi una ventina) di effetti sonori, molti dei personaggi che compongono la serie dei Tiny Toons e un completo editor che vi permette di calarvi nei panni di sceneggiatore, ideatore e regista dei cartoni animati della Warner Bros. Grazie ai menu a scomparsa potrete: variare i protagonisti della storia, sceglierne la posizione su schermo e le azioni da compiere, le animazioni e le eventuali direzioni di spostamento. Potrete attribuire loro una serie di frasi e di effetti sonori da accompagnare e sincronizzare alle sequenze. Insomma potrete sbizzarrire la vostra fantasia creando storie su storie. Ma come in tutte le cose, ecco arrivare il rovescio della medaglia: le possibilità offerte sono tantissime, almeno quante le limitazioni.

E' un peccato dirlo, ma il programmino di cui sto tessendo le lodi è, a mio avviso, abbastanza inconcludente. E' vero che ci sono tanti personaggi da usare e che sono personaggi che abbiamo sempre sognato di utilizzare (avrei preferito i corrispettivi adulti, ma in mancanza di meglio...), ma dopo aver passato diverse ore nel costruire una scena ti verrebbe voglia di non spegnerla più quella benedetta scatoletta grigia contenente la tua creazione.

A cosa serve impegnarsi per delle ore nel costruire qualcosa che dura meno di venti secondi?

Certo si potrebbe parlare del perché esistano le farfalle e del perché le cose belle durino poco, ma il problema rimane: non si può conservare quello che avete creato.

JH

Scegliete un fondale, un fondale qualsiasi...

Come immagine non ha alcun senso, ma del resto...

Con questa opzione potrete scegliere i movimenti da far effettuare ai vari sprite.

Qui cominciamo a ragionare...

Non c'è "dammi tutti i soldi"?

NES

GRAFICA + Ben definita sia negli sprite che negli sfondi. + Ovviamente sta a voi sfruttarla come si deve.	80
SONORO + E' prettamente adatto allo scopo. - Ma non attendetevi di farci troppo.	70
GIOCABILITA' Gli editor non sono giocabili.	NC
LONGEVITA' + E' divertente all'inizio. - Ma quanto a lungo lo userete?	52
KONAMI	70

IN QUESTI NEGOZI POTETE TROVARE LE ULTIME NOVITÀ DELL'IMPORTAZIONE

AQ	SULMONA	VIDEOLAND SDF Via Circumvallaz. Occ., 34
BA	PUTIGNANO	VIDEO SMILE Via Cavalieri di Malta, 85
BR	BRINDISI	VIDEOLANDIA Ponte ferroviario, 22
BS	SAN PAOLO	GRIM VIDEO Via Mazzini, 14
BZ	MERANO	PIANETA VIDEO Via Parrocchia, 2
CN	RACCONIGI	TUTTOVIDEO Via S. Giovanni, 15
CZ	CATANZARO	CLAUDIO ELIA Via L. Della Valle, 46
	CROTONE	VIDEO FILMS Via Cutro, 15/17/19
	CROTONE	CIAK VIDEO FILMS 3 V. 2ª trav. M. Nicoletta, 90
	LAMEZIA TERME	ROYAL PHOTO V.le Michelangelo, 5/9
	LAMEZIA TERME	MONDO VIDEO Contrada Scinà Coop. Dog
	LAMEZIA TERME	PIRAINO A. Contrada Scinà Coop. Dog
	LAMEZIA TERME	GIROTONDO GIOCATTOLI C.so Nicotera, 212
FO	CESENATICO	VIDEO 2001 P.te Vasagalli, 41
FR	VEROLI	VIDEO BOOM Via Cesenatico, 32
GE	COGOLETO	CASA DEL GIOCATTOLO L.re Bianchi, 26
	GENOVA	STUDIO 1 P.zza Matteotti, 29R
	S. SALVATORE	NON SOLO VIDEO Via Coduri, 176
GR	CASTEL DEL PIANO	EMPORIO MUSICALE C.so Nasini, 34/B
IM	BORDIGHERA	VIDEOCLUB & TV Via V. Veneto, 7
	DIANO MARINA	CASA DEL GIOCATTOLO Via Canepa, 12
	IMPERIA	DADO P.zza Dante,14
	IMPERIA	MIETTO Via F. Cascione, 140
	IMPERIA	OFFICE & GAMES P.zza Bianchi, 9
	IMPERIA	BENEDUSI Via Cascione, 32
	SANREMO	CART MOTTA C.so Garibaldi, 42
	SANREMO	M.C.M. Via Palazzo, 80
	SANREMO	RAGALZI Via Massabò, 10
	SANREMO	VIDEO CLUB ORFEO C.so Matuzia, 185
	VENTIMIGLIA	PINOCCHIO GIOCATTOLI Via Roma, 44/A
LE	LECCE	VIDEOMANIA V.le dell'Università, 61/63
LI	LIVORNO	MI.DA Via Solferino, 90
LU	ALTOPASCIO	VIDEO & SIMPATIA Via Marconi, 16
	LIDO DI CAMAIORE	VIDEO PARADE Via S. Caterina, 7
MI	CORSICO	VIDEO AMICO Via 24 Maggio, 2
MO	FIORANO MODENESE	HARMONY HOUSE Via Macchiavelli, 6/A
PC	PIACENZA	CORAZZA Via Atleti Azz. d'Italia
PZ	LAGONEGRO	FOTO RICCIARDI
RC	GIOIA TAURO	CIAK VIDEOTECA Via R. Sanzio, 18
	LOCRI	FURCI ROCCO C.so V. Emanuele, 98
	REGGIO CALABRIA	VIDEOMUSIC Via Cardinale Portanova, 48
	REGGIO CALABRIA	SINDONA FOTO Via D. Tripepi
	REGGIO CALABRIA	FOTO COLOR DI PINO Via Arangea, 21
RM	ROMA	VIDEOLAND Via Gregorio VII, 327
	ROMA	VIDEO 4 Via Ugento, 42
	ROMA	VIDEO EVOLUZIONE Via Turcolana, 416
	ROMA	GLANCE Via La Spezia, 106
	ROMA	IL MEGLIO DI HOLLYWOOD Via Ponzi Camisio 33/35
SI	ABBADIA S. SALVATORE	HOLLYWOOD HOLLYWOOD V.le Roma, 28
SP	CASTELNUOVO M.	VIDEOFANTASY Via Aurelia, 12
	DOG. DI ORTONOVO	VIDEOFANTASY 2 Via Aurelia
	LA SPEZIA	PEDACI VIDEO CLUB Via Prione, 73
	LA SPEZIA	TOP VIDEO Via Lunigiana, 618
	SARZANA	LA VIDEOTECA Via U. Muccini, 39
SR	SIRACUSA	CINECITTÀ P.zza Vittoria, 9/11
SV	ALASSIO	CART. BELOTTI Via V. Veneto, 114
	ALASSIO	CAVIGLIA GIOCATTOLI Via V. Veneto, 54
	ALBENGA	VIDEOMANIA Via del Roggetto, 9
	ALBENGA	VIDEOLANDIA Via Patrioti, 34
	ANDORA	PAPERIN FLASH Via dei Mille, 20
	BORGHETTO S.S.	L'IDEA C.so Europa, 49
	CAIRO MONTENOTTE	TECNOBYTE Via B. Dagna, 15
	FINALE LIGURE	EMPORIUM Via Rossi, 36
	LOANO	PONS C.so Roma, 94
	VARAZZE	MUMITTA' C.so Matteotti, 48
TO	GIAVENO	HOUSE VIDEO Via Don Pogaliotti, 82
	MONCALIERI	WORLD VIDEO Via Tenivelli, 2
	TORINO	VIDEO 90 C.so Telesio, 32/B
TN	TRENTO	CIACK VIDEOTECA Via Petrarca 17
TV	VITTORIO VENETO	V.CLUB ETA BETA Via Del Cansa, 10
VC	VERCELLI	EMMEVI C.so Italia 53/55

Teknos Trading S.o.S.

Importazione e distribuzione apparecchiature elettroniche

TEL. 0183/29.91.91
FAX 0183/29.07.72

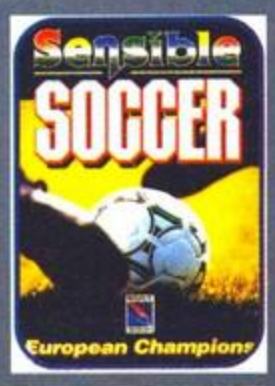
Chiamateci per avere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali:

- QUESTA PUBBLICITÀ GRATUITA
- IL SERVIZIO PRENOTAZIONE NOVITÀ
- LA HOT LINE TELEFONICA
- LE INFORMAZIONI AGGIORNATE DAL MERCATO INGLESE ED AMERICANO
- UNA RETE DI AGENTI A VOSTRA DISPOSIZIONE PER SEGUIRVI E CONSIGLIARVI L'ACQUISTO PIU' OPPORTUNO.
- LA GARANZIA DI NON VENDERE AI PRIVATI O PER CORRISPONDENZA
- **DILAZIONI DI PAGAMENTO**

CARTUCCE PERFETTAMENTE COMPATIBILI CON I SISTEMI ITALIANI, SENZA ADATTATORE.

CONSOLE IN VERSIONE PAL, COMPATIBILI CON I TELEVISORI ITALIANI.

VIDEOGIOCHI IN REGOLA CON IL MARCHIO CE PER LA SICUREZZA DEL GIOCATTOLO



ARRIVI SETTIMANALI

TEKNOS TRADING - Importazione e distribuzione apparecchiature elettroniche - 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47

Nintendo SEGA SUPER NINTENDO GENESIS GAME BOY GAME GEAR

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dopo "Ninphoid Barbarian in Dinosaurs' Hell", "Surf Nazis Must Die" e "The Good, The Bad and the Subhumanoid", arriva finalmente "I Tre Vichingoni Contro gli Alieni Mutanti"

Scusi, permesso...

Ma lasciamo stare i riferimenti cinematografici - che tra l'altro non c'entrano niente e che solo due persone riusciranno a cogliere - e passiamo alla nostra storia. Siamo nel medioevo in uno dei tanti mondi fantasy del multiverso. I protagonisti della nostra storia sono tre guerrieri vichinghi, tosti, coraggiosi, inossidabili, violenti e rozzi (ma comunque abbastanza furbi da riuscire sempre a cavarsela): Erik, Baleog e Olaf. Nel proprio mondo hanno ormai picchiato tutto quello che c'era da picchiare: Draghi, Troll, mostri con un gozziliardo di teste sputafuoco, Minotauri e via discorrendo. La vita per loro è ormai monotona, priva di quelle emozioni che tutti i veri guerrieri vanno sempre cercando, quando incontrano un tale Hagar, che sembra conoscere un luogo dove l'avventura e l'azione non mancano mai: il magico mondo dell'elettronica. "Entrate a far parte di un videogioco", disse in tono confidenziale e paterno, "e non sarete mai a corto di nemici da sconfiggere, tesori da recuperare e villaggi da mettere a ferro e fuoco".

E così i tre valorosi fecero: riuscirono a trovare uno dei Signori del Multiverso - detti anche "programmatori" -, e ottennero un posto come comparse in uno dei suoi lavori. Avrebbero dovuto cercare di picchiare un paio di tizi pieni di steroidi e armi, impedendo loro di arrivare al cospetto del nemico finale del gioco: non era un granché, ma come inizio poteva andare bene. Purtroppo il programmatore non aveva le idee molto chiare, e in men che non si dica i nostri si sono ritrovati a bordo di un'astronave aliena.

Che fame!

Così ha inizio la nostra avventura, dove l'obiettivo è chiaramente quello di guidare i vichinghi attraverso tutta l'astronave aliena (ed è ben grossa!). La forza dei tre guerrieri - nonché l'originalità del gioco - sta tutta nel loro lavoro di squadra: Baleog è infatti capace di tirare di spada e usare l'arco, Olaf di proteggersi dietro uno scudo mistico ed Erik è l'atleta del gruppo, in grado di spiccare salti davvero notevoli per un botolo di barba e grasso (da che pulpito... NdAlex). Per riuscire a sopravvivere è dunque necessario utilizzare i tre personaggi con il massimo sincronismo possibile, scoprendo nel corso del gioco tutte le azioni di cui possono essere capaci, ad esempio usare lo scudo come paracadute o la testa come ariete sfonda-muri. Nei vari livelli il giocatore potrà accedere a una serie di indizi, nascosti all'interno di computer dalla facile consultazione (se ci riescono tre barbari, ci può riuscire chiunque...), che rivelano cosa si deve fare nelle diverse situazioni e come superare i numerosi ostacoli. Questo non significa comunque che si tratti di un'impresa minimamente facile: le informazioni sono semplici indizi, talvolta molto vaghi, e la loro messa in pratica non è sempre così semplice.

Cercate di evitare i colpi!

Naturalmente è la giocabilità a farla da padrona, con un numero incredibili di piccoli enigmi da risolvere e la necessità di utilizzare al massimo le capacità dei vichinghi. Il gioco, malgrado la presenza di tre personaggi, risulta comunque veloce e l'azione non è certo trascurata. Grafica e sonoro supportano ottimamente la splendida idea di fondo del gioco. Anche la longevità è comunque garantita: come abbiamo detto l'astronave è veramente grande, e la possibilità di ricorrere alle password evita inutili frustrazioni.

Se amate usare il cervello mentre giocate, ma non per questo volete rinunciare all'azione, e magari cercate anche qualcosa di originale, allora The Lost Vikings è il gioco che fa per voi. Veramente appassionante.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE

GRAFICA + ben rifinita + serve allo scopo	89
SONORO + gradevole + abbastanza d'atmosfera	89
GIOCABILITÀ + davvero grande + impegnativo ma scorrevole	93
LONGEVITÀ + un gozziliardo di stanze e enigmi + difficoltà ben bilanciata	93
VIRGIN	92

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

Le Novità Dicembre-Gennaio

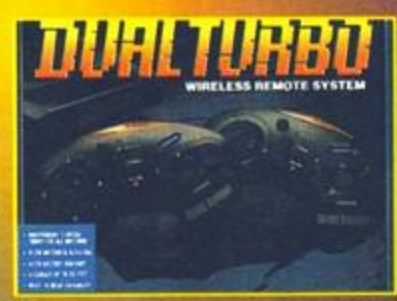
FAX 051-344.906 o 345.100

NOVITA'

NOVITA'

ARCADE POWER STICK 2 a 6 tasti L. 99.000

CYBERPAD PROGRAMMABILE per Megadrive L. 69.000



Coppia di Joypad Professionali a raggi infrarossi per Megadrive L.127.000

CYBERPAD PROGRAMMABILE per Megadrive L. 69.000

Coppia di Joypad Professionali a raggi infrarossi per Supernintendo L.127.000

L. 119.000

L. 109.000

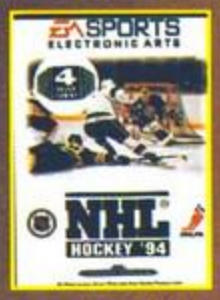
L. 105.000

L. 119.000

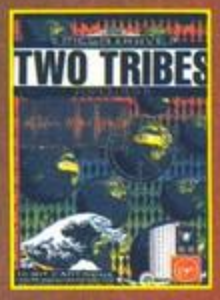
L. 115.000

L. 105.000

L. 125.000

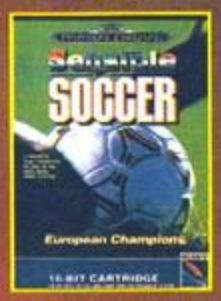


L. 109.000



L. 59.000

L. 105.000



L. 119.000

L. 99.000

L. 138.000

L. 109.000

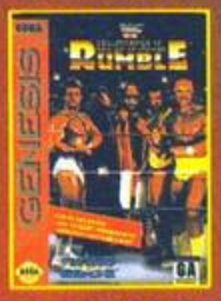
L. 109.000

L. 119.000

L. 109.000

L. 119.000

L. 109.000



L. 119.000

L. 119.000

L. 109.000

L. 119.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 105.000

L. 105.000

MIGLIAIA DI ACCESSORI E VIODEOGAMES SEMPRE DISPONIBILI

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

Felix THE CAT

Felix il pacifico su un carroarmato? Non quadra

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

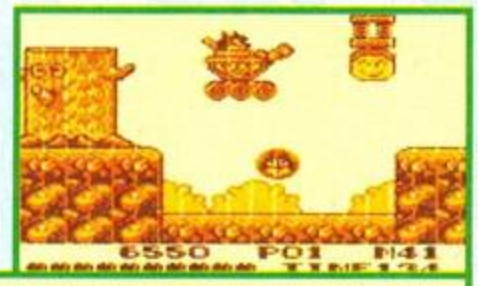
Lalalalla, lallalallalalla..

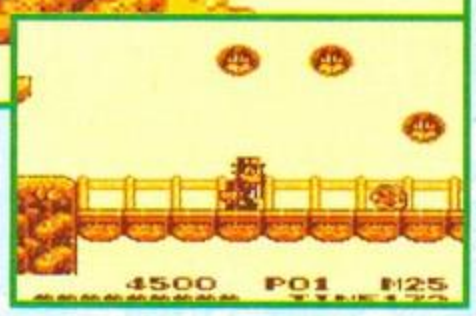
Vedete Felix? No? Beh, è perché sta cascando fuori dallo schermo.

Questo era il tema musicale dei cartoni animati di Felix il gatto... Ed è tutto quello che mi ricordo, purtroppo. Ok, c'era questo gatto nero che era abbastanza simpatico e che riusciva a farmi ridere - ricordava come impostazione i primi cartoni della Walt Disney. Usava la coda come manganello e - almeno credo - aveva anche una borsetta magica, ok borsa magica, però non mi ricordo assolutamente come la usasse. Evidentemente ci deve essere stata una nuova serie di questo personaggio dei cartoons, oppure qualche programmatore un po' nostalgico ha deciso di realizzare questo titolo così inconsueto? Non ve lo so dire ma, come è successo per Prince Valiant su NES (uscirono i cartoni in USA, quelli che vediamo adesso a mezzogiorno, e quindi il gioco), probabilmente la cartuccia viaggia attorno al mondo molto più velocemente del fenomeno che l'ha generata. Così ci ritroviamo un piccolo e vetusto gatto nero tra le mani... Felix è un platform a scorrimento orizzontale molto carino. Il personaggio principale è fatto bene (beh, che fatica disegnare un gatto nero, eh? NdAlex) e si muove ottimamente. Il sonoro è nella normalità del Game Boy (sarà, ma in questi giorni non ho molta pazienza con le musiche dei giochini) e la giocabilità è molto alta. La longevità è ben salvaguardata da due aree per ognuno dei cinque livelli che vi aspettano, corredati dai mostroni che ci sono sempre. Inoltre, disseminate per i vari livelli ci sono delle borse magiche, entrando nelle quali ci sarà possibile accedere a livelli bonus (borsa in cui vai, bonus che trovi). Allora mi raccomando: fate i bravi e aiutate un mio vecchio (nel vero senso della parola, Felix andava in onda almeno quindici anni fa) amico a salvare la sua amata dalle grinfie del fantomatico professore.

Ulli

Dev'essere molto poco sicuro, quel mezzo...





Postaaa, postaaa...

La prossima volta cosa faranno, il videogioco di Betty Boop

GAME BOY

GRAFICA + gran Felix + carino il resto	89
SONORO + ok, ok + nella media	84
GIOCABILITA' + ottimo platform	93
LONGEVITA' + cinque livelli - non sono troppi	83
HUDSON SOFT	88

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

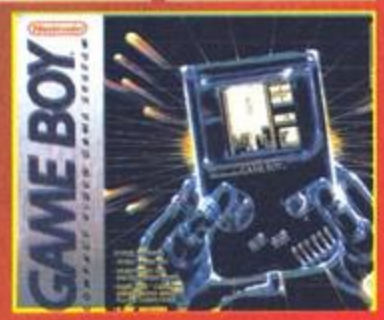
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

Le Novità Dicembre-Gennaio

FAX 051-344.906 o 345.100

INCREDIBILE!!!!!!

GAMEGEAR + COLUMNS	LIT.	175.000
GAMEGEAR + 4 GIOCHI	LIT.	199.000
GAMEBOY + TETRIS	LIT.	139.000



Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

Le SuperOfferte di Gennaio

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 59.000 | L. 39.000 | L. 39.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 39.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 29.000

LIT. 49.000 | LIT. 49.000 | LIT. 49.000 | LIT. 39.000 | LIT. 39.000 | LIT. 39.000

LIT. 29.000 | LIT. 49.000 | LIT. 99.000 | LIT. 49.000 | LIT. 49.000 | LIT. 49.000

LIT. 49.000 | LIT. 99.000 | LIT. 99.000 | LIT. 89.000 | LIT. 89.000 | LIT. 49.000

LIT. 99.000 | LIT. 89.000 | LIT. 99.000 | LIT. 99.000 | LIT. 89.000 | LIT. 49.000

LIT. 89.000 | LIT. 109.000 | LIT. 39.000 | LIT. 109.000 | LIT. 39.000 | LIT. 99.000

LIT. 99.000 | LIT. 99.000 | LIT. 39.000 | LIT. 99.000 | LIT. 39.000 | LIT. 49.000

INOLTRE:

MEGADRIVE 2+2 JOYPADS+ALADDIN (versione PAL con istruzioni in Italiano) L. 298.000

MEGADRIVE 2+2 JOYPADS (versione PAL con istruzioni in Italiano) L. 239.000

MEGADRIVE + STREET OF RAGE 2 L. 259.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

YOUNG MERLIN

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Quante storie diverse si narrano sul più grande mago di tutti i tempi, talvolta stregone proveniente da chissà quale mondo incantato, talvolta mero illusionista e prestigiatore... Anche noi, oggi, vi proponiamo una storia dedicata a Merlino.

Secondo la maggior parte delle saghe arturiane, o comunque dei racconti legati alla figura del grande mago Merlino, questi giunse in Gran Bretagna già adulto e in possesso dei propri poteri, direttamente dalle scarne e magiche lande di Avalon. La nostra storia offre invece una visione leggermente diversa, e ci mostra le avventure di un Merlino ancora giovane, scavezzacollo e poco addentro alle pratiche mistiche di cui sarebbe divenuto signore assoluto.

In realtà il futuro stregone, il saggio vecchio grazie al quale l'Inghilterra avrebbe trovato, sia pure per pochi anni, la pace e la tranquillità derivanti dall'affermazione di un unico sovrano (Artù, per i meno informati), il grande protagonista dell'immortale saga di Excalibur diede inizio alla propria carriera per un motivo alquanto poco epico: semplicemente per amore di una giovane fanciulla. Merlino stava infatti pensando ai fatti propri, meditando sotto il caldo sguardo del sole in un luminoso praticello inglese, quando la mirabile visione apparve ai suoi occhi: una fanciulla, sua coetanea, dai lunghi e lucenti capelli e gli splendidi occhi. Così, il nostro eroe iniziò a seguirla, ma ben presto si rese conto che avrebbe dovuto superare numerosi ostacoli per riuscirvi. Per prima cosa alcune piante carnivore decise a sbarrargli il passo, quindi un campo di forza magica che gli impediva di raggiungere la casa della ragazza. Suo malgrado, Merlino avrebbe imparato a controllare la magia, a sfruttare le forze della natura stessa unitamente all'ingegno tipico dell'uomo bisognoso, per superare qualsiasi ostacolo.

Young Merlin si apre appunto con una sequenza animata, raffi-

Surfin' U.S.A...

Bel castello, eh?

Se ci fosse qui Obelix ti farebbe vedere lui!

E cosa abbiamo qui? Signore e signori, un Nano Ghiacciato! Ahahahahah! Erm...

Questa scena l'ho già vista in Aladdin...

Se solo potessi riparare quel carretto...

MA

La Virgin è davvero una casa che non smetterà mai di sorprendermi. A prima vista Young Merlin mi ha fatto a dir poco ribrezzo, ma dopo le prime due-tre partite (incalzato da Andrea Fattori che continuava a dirmi "ma no, non è brutto") mi sono accorto che sotto un aspetto grafico abbondantemente sciatto e un ritmo abbastanza diluito si nascondeva un arcade/adventure molto interessante dotato di "enigmi" stimolanti e privo di pause. Magari potrà non piacere a chi non concepisce un gioco che non sfrutta l'autofuoco del suo megaturbopad con trentaseimila opzioni (visto che più che altro serve il cervello), ma se riuscite a compiere ragionamenti più complessi di quelli necessari a effettuare correttamente movimenti come "basso, avanti, basso e pugno" potrebbe benissimo piacervi.

gurante la mirabile visione della giovane fanciulla. Lo sprite principale, un ragazzotto biondo e ben messo, passa quindi sotto il controllo del giocatore, che deve decidere come comportarsi. Inizialmente, per fortuna, dei baloon (le nuvolette all'interno delle quali appaiono i dialoghi dei personaggi dei fumetti) raffigurano le prime azioni da intraprendere. Ovviamente non si tratta di indicazioni precise, né tanto meno espresse in parole: semplici disegni, dai quali è possibile, con un minimo di fantasia e intuito, estrapolare le indicazioni necessarie per dare il via all'avventura. Il primo incontro di Merlino, seguendo le orme della propria amata, è l'immancabile fata (a'fata), che continuerà a guidare il mago lungo il proprio percorso e fornirà utili suggerimenti (oltre alle essenziali password).
La visuale del gioco viene ripresa dall'alto, con una grafica luminosa e, il più delle volte, molto curata (fanno eccezione i corsi d'acqua, che sembrano uscire dai peggiori RPG). Ancora meglio dei fondali sono poi le animazioni, veramente buone per un Arcade Adventure di questo genere. Merlino, durante il proprio vagabondare, può raccogliere all'interno di una sacca (incredibilmente ampia dato quello che riesce a metterci: probabilmente un'antenata della sacca di Eta Beta!) tutti gli oggetti che trova. Ovviamente ciascuno di questi deve essere usato in momenti particolari del gioco, magari anche molto più avanti rispetto al momento in cui vengono trovati. Le modalità di utilizzo sono a volte ovvie (delle piccole palle di fuoco serviranno chiaramente a stendere i rompiscatole di turno), altre volte addirittura vengono indicate da cartelli ("usare qui l'ampolla di vetro..."), ma più spesso devono essere intuite dal giocatore e proprio questo costituisce una delle parti più intriganti del gioco.
La giocabilità alterna decisamente punti positivi ad altri meno gradevoli: nel primo campo rientrano la velocità e l'immediatezza, supportate dall'umorismo che spesso aleggia nelle diverse situazioni, mentre tra i punti negativi troviamo una certa frustrazione (anche se molto minore rispetto a quella che si riscontra solitamente in altri titoli di questo stesso genere) nei punti più difficili o ripetitivi. Sicuramente la varietà delle situazioni e dei fondali è sufficiente a garantire una dose di costante divertimento e a diminuire notevolmente il rischio della terribile "sindrome da ripetitività". Il gioco è comunque sufficientemente complesso e vario, nonché ampio, da garantire divertimento per molte ore, sia tra i principianti che tra i più esperti (i veri geni, invece, potrebbero trovare Young Merlin un attimo troppo semplice, ma per loro tutto lo è...).
In definitiva, una buona realizzazione per un gioco divertente, impegnativo e veloce, che per una volta potrebbe piacere anche ai meno "intellettuali".

Andrea Fattori

Beh, se io sono il "giovane Merlino", chi è quello?

Ma che simpatia, il labirinto di siepi...

Una fonte... Ma sarà "effervescente naturale"?

Una caverna sott'acqua!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + buoni fondali + animazioni divertenti e ben fatte	90
SONORO + musica adatta + effetti eccezionali	94
GIOCABILITÀ + discretamente immediato + coinvolge rapidamente	88
LONGEVITÀ + molto vario + possibilità di seguire differenti strade	90
VIRGIN	90

QUEEN COMPUTER

Software & games "Emozioni Virtuali"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY SUPER NES/SUPER NIN	109.900
ADDAMS FAMILY 2 *	126.900
AEREO THE ACROBAT *	134.900
AEROBIZ *	142.000
ALADDIN *	142.000
ALIEN 3 *	121.000
AMERICAN GLADIATORS	99.000
ART OF FIGHTING *	177.900
ASTERIX *	179.900
BARTS NIGHTMARE *	140.000
BATMAN IL RITORNO *	69.900
BATTLETOADS 2 *	126.900
BIO METAL - DARIUS 3	112.900
BLUES BROTHERS	125.000
BOB *	112.900
BOXING LEGENDS OF THE RING *	135.000
BUBSY THE BOBCAT *	126.900
CACOMA KNIGHT	66.900
CAESAR PALACE *	127.900
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS *	TEL.
CHAMPIONSHIP POOL *	TEL.
COMBATRIBES	99.000
CONGO'S CAPER *	99.000
COOL SPOT *	127.900
COOL WORLD	99.000
CYBERNATOR	112.900
DAFFY DUCK *	135.000
DARIUS FORCE *	155.000
DESERT STRIKE *	79.000
DOOMSDAY WARRIORS	92.900
DRACULA *	132.900
DRAGON BALL Z	169.900
DRAGON'S LAIR *	139.900
DUNGEON MASTER *	143.900
EARTH DEF. FORCE	139.900
EMPIRE STRIKE BACK *	152.900
EXHAUST HEAT 2	99.000
F ZERO	99.000
F1 CHALLENGE - NIGEL MANSELL *	121.000
F1 POLE POSITION *	159.900
FAMILY DOG	99.000
FAMILY TENNIS	140.000
FANTASY STORY (WRESTLING) *	195.000
FATAL FURY *	106.900
FINAL FIGHT 2	142.000
FINAL SET TENNIS *	155.000
FINAL STRETCH *	184.900
FIRST SAMURAI	140.000
FLYING HERO	99.000
FORMATION SOCCER 2	143.900
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	140.000
GHOST BOY	99.000
GODS *	155.000
GOOF TROOPS *	135.000
GP 1 MOTOMONDIALE *	133.900
GRADIUS 3	84.900
GREAT WALDO SEARCH *	70.000
GS ANGELS *	169.900
GUNDAM 2 *	177.900
HARLEY HAMENG. ADV. 93	83.900
HIT THE ICE	99.000
HOLE IN ONE	84.900
IKARI WARRIOR	133.900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES *	127.900
INTERNATIONAL TENNIS *	132.900
JAMES POND *	121.000
JIMMY CONNORS TENNIS *	99.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	126.900
JURASSIC PARK *	179.900
KAWASAKI CHALLENGE	126.900
KENDO RACE *	130.000
KICK OFF	139.900
KING ARTHUR WORLD	99.000
LEMMINGS	69.900
LETHAL WEAPON	139.900
LOCK ON *	130.000
LOST VIKING	120.900
MACROSS *	183.900
MAGIC JOHNSON BASKET	155.000
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE *	105.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	132.900
MARIO IS MISSING *	123.900
MARIO PAINT	140.000
MAZINGA Z	127.900
MECAROBOT GOLF *	127.900
MECH WARRIOR	112.900
MORTAL KOMBAT *	142.000
NBA ALL STAR CHALLENGE - BASKET *	71.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	139.000
NINJA BOY	99.000
OPERATION LOGIC BOMB *	135.000
OUT TO LUNCH *	132.900
OUTLANDER	99.000
PAC ATTACK *	112.900
PALADIN QUEST *	140.000
PLAYER MANAGER *	140.000
PLOCK *	133.900
POCKY AND ROCKY	127.900
POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV	113.900
PRINCE OF PERSIA *	55.000
PRO SOCCER	70.000
PUSH OVER	85.000
PUTTY MOON	99.000
RED LINE F1 RACE *	130.000
ROAD RIOT	126.900
ROAD RUNNER	140.000
ROBOCOP 3	99.000
ROCK & ROLL RACING *	126.900
ROCKY RODENT *	127.900
RUN SABER *	134.900
RUSHING BEAT II	129.900
SECRET OF MANA *	153.900
SENGOKU *	142.000
SHADOW RUN *	99.000
SIM ANT *	130.000
SIM CITY	105.000
SPIDERMAN & X-MAN *	140.000
SPINDIZZY WORLD	125.000
STARFOX	84.900
STARWING	126.900
STEALTH	99.000
STREET FIGHTER 2 *	163.900
STREET FIGHTER 2 TURBO *	155.000
STRIKER- WORLD SOCCER *	TEL.
SUNSET RIDER *	127.900
SUPER ACQUATIC GAME *	109.000
SUPER ADVENTURE ISLAND *	140.000
SUPER AIR DIVER	163.900
SUPER ALESTE	140.000
SUPER BOMBERMAN + INT. 5 JOYPAD *	156.900
SUPER BOWLING	99.000
SUPER CASTLEVANIA IV	126.900
SUPER CONFLICT WORLD	99.000
SUPER DOUBLE DRAGON *	149.000
SUPER F1 CIRCUS 2 *	142.000
SUPER F15 STRIKE EAGLE *	113.900
SUPER HIGHT IMPACT	99.000
SUPER JAMES POND *	140.000
SUPER KICK OFF	99.000
SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	140.000
SUPER LEMMINGS	140.000
SUPER MARIO ALL STARS *	140.000
SUPER MARIO KART	99.000
SUPER MARIO WORLD *	105.000
SUPER OFF ROAD *	126.900
SUPER PROBOTECTOR	126.900
SUPER PUTTY *	139.900
SUPER SOCCER	119.000
SUPER STAR WARS	99.000
SUPER STRIKE GUNNER *	140.000
SUPER SWIV	139.900
SUPER TMHT TURTLES IV	140.000
SUPER WIDGET *	127.900
SUPER WRESTLE MANIA *	113.900
SUPER ZELDA 3	105.000
TAZMANIA *	125.000
TECNO BOWL *	152.900
TERMINATOR *	70.000
THE 7TH SAGA *	149.000
THE LAWNMOVER 2 (IL TAGLIAERBE) *	159.900
THE ROCKETEER	41.900
TINY TOONS *	84.900
TOM & JERRY	140.000
TOP GEAR 2 *	123.900
TROODLERS *	115.000
TUFF E NUFF *	135.000
UTOPIA *	132.000
VEGAS STAKES (CASINÒ)	99.000
VOLLEYBALL 2 *	133.900
WE'RE BACK DINOSAUR'S STORY *	129.900
WHERE IS CARMEN 2 *	139.900
WING COMMANDER - SECRET MISSION *	133.900
WOLF CHILD	99.900
WORLD HERO *	149.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL *	99.900
WORLD SOCCER *	127.900
WWF ROYAL RUMBLE *	98.900
YOSHIE COOKIE *	109.900
ZELDA 3	127.900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *	129.900

MEGA DRIVE

2020 BASEBALL *	126.900
ACTION REPLAY MEGADRIVE/GENESIS	109.900
ADATTATORE JAPAN/EUROPE MEGADRIVE	14.900
ADDAMS FAMILY *	129.900
AEREO THE ACROBAT *	113.900
ALADDIN *	123.900
ALIEN STORM	47.900
ALIENS 3 *	63.900
AMAZING TENNIS *	98.900
ASTERIX *	119.000
ATOMIC RUNNER *	55.000
BARTS NIGHTMARE *	109.000
BATMAN IL RITORNO *	69.900
BATTLETOADS	83.900
BILL WALSH FOOTBALL	127.900
BLASTER MASTER 2 *	92.900
BOB *	99.000
BOXING LEGENDS OF THE RING *	132.900
BUBSY *	105.000
BULLS VS BLAZER *	99.000
BUSTER DOUGLAS KO BOXING *	49.000
CAPITAN AMERICA	83.900
CHAMPIONSHIP BOWLING	99.000
CHUCK ROCK II *	126.900
CIKI CIKI BOY *	42.000
COLUMNS 3 *	99.000
COOL SPOT *	112.900
CRUE BALL - SUPER FLIPPER	69.900
CYBORG JUSTICE	69.000
DASHING DESPERADOS *	113.900
DAVID ROBINSON BASKETBALL	41.900
DAVIS CUP TENNIS *	106.900
DESERT STRIKE *	63.900
DINOSAUR FOR HIRE *	106.900
DONALD DUCK - QUACKSHOT *	49.900
DOUBLE DRAGON	119.900
DOUBLE DRAGON 3	103.900
ECCO THE DOLPHIN *	69.900
EUROPEAN CLUB SOCCER *	69.900
EX - RANZA *	102.900
F1 CIRCUS *	71.900
F1 GRAND PRIX *	70.000
F 22 INTERCEPTOR	63.900
FANTASTIC DIZZY *	TEL.
FATAL FURY *	113.900
FATAL LABYRINTH *	63.900
FERRARI F1 *	69.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER *	139.900
FLINSTONES *	83.900
FORMULA 1 *	139.000
JUNGLE STRIKE *	110.000
JURASSIC PARK *	119.900
KICK BOXING *	63.900
KICK OFF	99.000
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID) *	70.000
LANDSTALKER *	142.000
LEMMINGS *	63.900
LHX ATTACK CHOPPER *	69.900
LOST VIKING *	TEL.
LOTUS TURBO *	70.000
MAGIC ADAPTOR	29.900
MAZINGA ROBOT - MAZIN SAGA	99.000
MEGA PANEL - TETRIS	41.000
MEGA SELECTOR ADATTATORE	39.000
MEGALOMANIA	99.000
MICROMACHINES *	92.900
MIG 29 FIGHTER PILOT *	125.000
MOHAMMED ALI BOXING '93	99.000
MONOPOLI	70.000
MOONWALKER	63.900
MORTAL KOMBAT *	127.900
MUTANT LEAGUE FOOTBALL *	99.000
NHLPA '94 HOCKEY *	126.900
OLIMPIC GOLD *	69.900
OUT OF THIS WORLD-ANOTHER WORLD *	83.900
OUTRUN *	63.900
OUTRUN 2091	55.900
PAPERBOY *	49.900
PEBBLE PEACH GOLF *	131.000
POWER MONGER	55.000
POWRER CHALLENGE GOLF	99.000
PUGGSY *	TEL.
RAMPART *	70.000
RANGER X *	113.900
ROAD RUSH II	69.900
ROBOCOP 3 *	129.900
ROCKET KNIGHT ADVENTURE *	99.000
ROGERS C. BASEBALL	63.900
ROLLING THUNDER 2 *	63.900
SHADOW THE BEAST 2 *	69.900
SHINING FORCE *	113.000
SHINOBI 2	99.000
SIDE POCKET - BILIARDO	63.900
SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE *	129.900
SOCKET *	110.000
SONIC 1 *	26.900
SONIC 2	63.900
SORCERER KINGDOM	126.900
SPEEDBALL 2	56.000
SPIDERMAN & X - MAN *	106.900
SPLATTERHOUSE 3	99.000
STEEL TALLONS *	79.000
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION *	140.000
STREET OF RAGE 2	84.000
STRIDER 2 *	70.000
SUMMER CHALLENGE *	99.000
SUMO FIGHTING	112.900
SUNSET RIDER	110.000
SUPER CHASE HQ *	71.000
SUPER MONACO GP II	69.900
SUPER OFF ROAD	119.900
T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME	69.900
TALE SPIN	69.900
TAZMANIA *	69.900
TEAM USA BASKETBALL	70.000
TECNO BOWL *	149.900
TECNO CLASH	106.900
TERMINATOR 2 *	129.900
THE SUPER SHINOBI 2 *	TEL.
THUNDER FORCE IV	56.000
TINY TOONS	99.000
TOE JAM & ERALD	31.000
TOYS	112.900
TREASURE ISLAND ADVENTURE *	99.000
TURBO OUTRUN	63.900
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST *	112.900
TWO TRIBES POPULOUS II *	TEL.
TYRANTS - MEGA LO MANIA	69.900
ULTIMATE SOCCER *	103.000
UNIVERSAL SOLDIER *	119.900
WARP SPEED	55.000
WIMBLEDON TENNIS *	103.900
WINTER OLYMPICS *	139.900
WIPE RUSH	36.000
WIZ'N'LIZ *	TEL.
WONDER BOY 5	41.000
WORLD CLASS LEADERBOARD *	63.900
WORLD CUP ITALIA *	41.900
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	63.900
WORLD TROPHY SOCCER *	71.000
WRESTLE WAR *	36.000
WWF ROYAL RUMBLE *	132.900
WWF WRESTLINGMANIA *	69.900
X - MEN *	112.900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *	119.000

"A gran richiesta ritorna la **Queen Fidelity Card**
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!**
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI PER CD - 32"

MEGA CD

A - RANK *	126.900
AFTER BURNER III *	TEL.
BARI - ARM *	TEL.
BATMAN IL RITORNO *	106.900
CDX MEGA CD	99.000
CLASSIC 4 IN 1	106.000
DRACULA	130.000
EARNEST EVAN	69.900
ECCO THE DOLPHIN *	103.000
FINAL FIGHT	83.900
FUNKY HORROR BAND	26.900
HEAVY NOVA	40.000
JAGUAR XJ 220	127.900
JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL *	134.000
KEDO FLYING	140.000
KRIS KROS *	99.000
LETHAL ENFORCEMENT + GUN *	149.900
MARKY MARK *	55.000
POWER FACTORY *	126.900
ROBO ALESTE	106.900
SILPHEED *	TEL.
SLIPHEED *	169.900
SOCKET *	110.000
SOL FACE	69.900
SONIC CD THE HEDGEHOG *	149.900
SPIDERMAN *	89.900
SUPER LEAGUE CD *	99.000
TENBUMEGA CD SPECIAL *	40.000
THUNDER STORM FX *	112.900
THUNDERHAWK *	TEL.
WILLY BEAMISH *	56.000
WONDER DOG	69.900
FZ AXIS	27.900
G LOCK - AIR BATTLE	63.900
GALLAHAD *	83.900
GAUNTLET IV *	TEL.
GENERAL CHAOS *	109.900
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	129.900
GLOBAL GLADIATORS *	69.900
GOLDEN AXE 2 *	55.000
GOLDEN AXE 3 *	69.900
GRAND SLAM TENNIS *	62.900
GUNSTAR HEROES *	105.000
H REAL DEAL BOXING *	49.900
HAUNTING *	116.900
HOOK *	125.000
HUMAN *	79.000
INDIANA JONES *	69.900
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	84.900
JOHN MADDEN FOOTBALL *	42.000

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L.....13.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L.....20.000
- CO TOT L.....

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

STELLAR 7 DRAXON'S Revenge

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Ah, quanti anni saranno ormai passati da quella lontana gita che ancora porto nel cuor?

Boh, forse quindici, forse di più, forse di meno (probabilmente solo una diecina, comunque). Ricordo in ogni caso molto bene che mi trovavo a Urbl[illegible] durante una gita nella gita, quando, [illegible] essermi fermato in una sala giochi, vidi per la prima volta Battle Zone. Un gioco con grafica vettoriale (vuota) in cui, alla guida di un carro armato spaziale, lunare, marziano, quello che vi pare, si dava la caccia a una nutritissima schiera di mezzi che facevano di tutto per farvi saltare per aria.

Occhio...

Un momento del[illegible]

Che cosa ci fa un laser come te in un posto come questo?

Scusi , ha da accendere?

Ricordo anche - o forse se lo ricorda meglio il mio portafogli - quanto mi costò quell'infatuazione. Ma bando alle ciarle e torniamo alle cose serie: dopo [illegible] tempo uscì Stellar 7, la versione [illegible] Amiga e PC di quell'incredibile [illegible] op. Così adesso, a distanza di [illegible] o sette anni dalla sua prima apparizione su piattaforme "casalinghe", appare il seguito di quel titolo e [illegible] di più su una macchina che di casalingo ha dimostrato di avere ben poco (a partire dal prezzo...).
Il buon vecchio cattivo di turno, che si chiama Draxon, ha scoperto un dispositivo di teletrasporto e lo sta usando per inviare truppe ad attaccare sette sistemi stellari tra i più vicini alla Terra. La flotta terrestre viene subito inviata a difendere le colonie, lasciando così indefesa la madrepatria. Un errore grossolano se [illegible] nsideriamo che, con la flotta in viaggio, sia i pianeti sotto attacco [illegible] Terra sono vulnerabili ad attacchi vi a teletrasporto. C'è un unico ostacolo al piano di Draxon, ed è rappr[illegible] e dal vostro modello [illegible] carro armato iper gasato, dal nome in codice di Raven (Corvo - e qui venti milioni di lettori si toccheranno quaranta milioni di cose...). La morale della favola è questa: dovete fare a pezzi ogni cosa cattiva che trovate sul pianeta - cominciando col più piccolo aeromobile per finire col grande guardiano del pianeta (un supervisore piazzato lì da Draxon per controllare che la conquista vada bene); eliminando il guardiano metterete in moto il suo dispositivo di teletrasporto, che vi permetterà di "balzare" fino al prossimo mondo invaso. Da qui la strada è tutta in discesa, mondo dopo mondo, fino alla cara e amata Terra.
Che dire sul gioco? Il concept è vecchio, e un po' di brush mapping su quattro vettori non lo rinnovano di certo. Ciò non toglie che sia un buon concept e che io mi sia divertito parecchio - specialmente ai vecchi tempi. La parte tecnica è quella che manda la lancetta alle stelle: in fondo un brush mapping così non c'era nemmeno in sala giochi (Battle Zone era, a dire la verità, la versione più scarna di tutte) e la grafica si spreca a palate. Animazioni in ray tracing, nemici ultradettagliati e ultracolorati abbondanti sonora è piuttosto buona per quanto riguarda le musiche ma batte un po' in testa per quanto riguarda gli effetti. La giocabilità è sempre quella (vedi concept) - sempre valida e appassionante. Inoltre sette mondi prima di casa mi sembrano una buona assicurazione di longevità. Una vecchia gloria rispolverata e rimessa nuovo piuttosto bene.

Imparate a conoscere i vostri avversari

Alex

3DO	
GRAFICA + ottima rivisitazione - piccole pecche qua e là	85
SONORO + buone musiche - discreti effetti	80
GIOCABILITA' + buona - a volte frustrante	83
LONGEVITA' + casa è lontana - ma non troppo	81
DYNAMIX	82

Abbastanza contorto, come cunicolo, non trovate?

Non mi pare il momento buono per giocare alla gara dei polli...

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Una critica abbastanza facile da rivolgere agli shoot 'em up è la mancanza di originalità: probabilmente i creatori di questo gioco hanno deciso di fare qualcosa per screditare questa comune credenza...

In realtà, io stesso sono tra coloro che asseriscono la mancanza di innovazioni in questo genere di giochi, se si eccettuano ovviamente i miglioramenti grafici e le nuove armi-fine-di-mondo. Non si tratta neanche di una vera e propria critica, poiché uno shoot 'em up (spara e fuggi) ha come scopo quello di fornire azione, possibilmente ad alta velocità, e un sacco di gente su cui sparare, magari con armi sempre nuove. Accelebrid sembra nascere proprio dal desiderio di offrire qualcosa di leggermente diverso, qualcosa che potesse distinguersi non tanto per una grafica o un sonoro mozzafiato, quanto per la propria peculiarità. Il gioco, a differenza di quanto accade nella maggior parte dei suoi simili, viene ripreso dal dietro e sfrutta paesaggi a scorrimento laterale. Un simile esperimento non è certo nuovo - chi possiede buona memoria e, soprattutto, diversi anni di gioco alle spalle ricorderà sicuramente il mitico Space Harrier (l'aggettivo mitico si riferisce alla versione da bar) -, ma è indubbiamente una tecnica di gioco molto meno sfruttata rispetto alle riprese dall'alto o quelle laterali.

Un altro punto fondamentalmente "originale" è il fatto che il gioco punti più alla velocità che non al massacro dei nemici, accentrando l'attenzione del giocatore sulla guida del mezzo.
La storia che sta alle spalle di

Ehi! Ma dove metti le mani!

JH

Questo gioco mi ha lasciato molto perplesso la prima volta che ho preso in mano il joypad. La grafica di presentazione era decisamente impressionante e quando ho visto apparire la console di controllo del gioco vero e proprio mi aspettavo un mega shoot 'em up in soggettiva con armi super possenti e avversari strataincavolati. Beh, in un certo senso è esattamente quello che ho visto nel gioco, ma tutto in un modo che non corrispondeva con quello che immaginavo. La soggettiva era fasulla perché il robottone controllato da voi era sullo schermo, gli avversari erano incavolati ma non lo danno a vedere fino a quando non esplodete e, soprattutto, è dannatamente difficile capire a che distanza da voi si trovano gli oggetti che volano per lo schermo. In ultima istanza lo schermo che vi corre incontro non faceva altro che aggiungere maggiore confusione a quella già esistente.
Per fortuna le cose sono migliorate con il tempo. Si iniziano a prendere per bene le distanze e si impara a distinguere nel caos dello schermo in movimento tutto ciò che vi serve. Arrivati a questo punto può diventare divertente, ma quanto durerà?

Hmm, l'Uomo Ragno è stato qui...

Il mech nemico sta per sbagliare mira...

Il mega cattivo del terzo livello.

Impressionante, come arsenale, eh?

Uno dei vostri avversari.

Accelebrid non è molto importante ai fini della recensione: potrebbe essere nascosta in uno dei tanti racconti che vengono narrati nelle sudicie taverne spaziali, in quei locali dove la peggiore feccia dell'universo si da abitualmente appuntamento per ascoltare le novità più interessanti. Si potrebbe trattare di un tentativo estremo di salvare un pianeta (forse la Terra stessa...), oppure di una semplice gara futuristica. Quello che è certo è la presenza di una fortissima influenza giapponese, dalla forma stessa dei robot fino alle schermate grafiche di passaggio. Il giocatore, in ogni caso, deve per prima cosa prendere visione del proprio mezzo (ovviamente un Mech) e decidere come armarlo. A disposizione ci sono sei congegni bellici, dai semplici proiettori di energia a devastanti lanciamissili, ciascuno dei quali con un determinato prezzo e peculiari potenzialità. Una volta completato l'armamento si passa alla scelta della trasformazione: il Mech infatti, come ogni Mech che si rispetti, possiede la capacità di passare dalla normale forma antropomorfa a quella di un veicolo, in questo caso aereo o a repulsione (il primo è più agile ma più vulnerabile, il secondo è tosto ma non si scolla dal terreno per più di pochi centimetri). Il gioco può dunque cominciare.

Come abbiamo accennato, la visuale è ripresa da dietro la schiena del robot, con la parte superiore e inferiore dello schermo occupata dalla strumentazione di guida. Qui troviamo indicatori di distanza, utili per sapere quanto manca alla fine del livello (e, di conseguenza, se dare fondo o meno ai propri armamenti), il numero di colpi-fine-di-mondo ancora disponibili, l'energia del Mech e una serie di gadget altrettanto utili. Il gioco si sviluppa all'interno di percorsi forzati (tunnel, gallerie, metropolitana e tutto ciò che ha forma stretta e allungata...), dove il Mech viene lanciato a tutta velocità e deve fronteggiare i propri avversari - rigorosamente metallici e nipponici -, alternando scontri a fuoco a dignitose schivate. Naturalmente alla fine di ogni singolo percorso si trova il classico nemico finale, da abbattere con grande dispendio di armi e fatica.

Come avrete intuito, è la velocità uno dei punti fondamentali di Accelebrid: sparare è ovviamente necessario, soprattutto se si vuole raccogliere qualche punto, ma conta forse di più riuscire a controllare il proprio mezzo con precisione e rapidità. Il problema è che proprio la velocità non è forse sufficiente (pur essendo elevatissima) a garantire il frenetico ritmo che il gioco dovrebbe offrire. Naturalmente questo evita la presenza di fastidiosi rallentamenti nelle fasi più complesse e lo scrolling resta sempre perfetto, ma diminuisce sicuramente anche la giocabilità. Un discorso particolare merita invece la grafica, studiata anch'essa in funzione della velocità: personalmente la trovo gradevole e adeguata, ma i fondali sono senza dubbio piuttosto scarni (niente da ridire, invece, sugli sprite!).

In definitiva, Accelebrid è un titolo piuttosto peculiare: velocissimo, ben fatto e diverso dal solito. Eppure sembra che gli manchi ancora qualcosa. Probabilmente il problema fondamentale è che nessuno dei tre aspetti appena elencati raggiunge livelli tali da poter rendere il gioco davvero speciale. Comunque, guardatelo bene prima di comprarlo: per alcuni potrebbe essere stupendo, per altri totalmente noioso!

Andrea Fattori

MA

Dalle foto sembrava chissà cosa... Accelebrid è ai limiti del comprensibile e nemmeno tanto giocabile: al di là di un aspetto grafico veramente sorprendente troviamo un fantastico gioco di qualche anno fa, senza particolari slanci e innovazioni. La struttura è abbastanza noiosa: è in pratica uno spara-e-fuggi senza tanto spara (non c'è la bella sensazione di "massacramento" e senza tanto fuggi (il robottone non è molto maneggevole). I fondali sono davvero molto carini (anche se parecchio ripetitivi, visto che le animazioni si ripetono ogni due secondi), gli sprite sono particolareggiati e interessanti e le musiche nemmeno tanto disprezzabili (la casa produttrice ce le ha fatte avere addirittura su CD), ed è un peccato che tutto questo ben di Dio venga sprecato su un gioco così poco divertente.

RAFFAELE

Non c'è che dire, questo è un gioco veramente innovativo; probabilmente è l'unico titolo su Super Nintendo ad avere una visuale così particolare (che a me ha ricordato moltissimo Stun Runner, tra l'altro mai uscito per console)(se non sbaglio per Lynx uscì... NdAlex).

Per quanto riguarda l'analisi di Accelebrid, sono un po' perplesso a riguardo; indubbiamente è un gioco esteticamente fatto molto bene; grafica pulita (ma con troppo poca roba per essere elogiata), sonoro decente e un difficoltà di gioco molto ben calibrata. Il problema sta però nel fatto che è troppo ripetitivo, il che ne pregiudica gravemente la longevità... fate un po' voi, se da un videogioco volete solo che vi faccia schiacciare il tasto di fuoco, probabilmente vi piacerà.

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Sprite ben eseguiti + scrolling fluido	88
SONORO + musica buona e... + ... adatta!	90
GIOCABILITÀ + veloce e ben fatto + diverso dal solito	89
LONGEVITÀ + azione a non finire ma... - ... ripetitivo	87
TOMY	88

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza
Tel.039 - 6082088

ADATT. PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI	35.000
JOYSTIK PRO 4	29.000
JOYSTIK PRO 5	79.000
ADATT. PER GIOCHI USA.	35.000
MD CONSOLE 2 PAL CON GIOCO	259.000
MD CONSOLE 2 PAL	229.000

GIOCHI MEGADRIVE USA,JAP,ITA

ALADDIN	**115.000**
ALIEN III	69.000
ART OF FIGHTING	TELEF.
ASTERIX	**115.000**
BATMAN	55.000
BATMAN RETURN	**59.000**
BUBSY	95.000
CALIFORNIAGAMES II	55.000
CAPTAIN AMERICA	**59.000**
CHUCK ROCK	59.000
CHUCK ROCK II	**115.000**
COOL SPOT	99.000
COSMIC SPACEHEAD	**99.000**
ETERNAL CHAMPION	TELEF.
EUROPEAN SOCCER	**69.000**
F 1--FORMULA	**129.000**
FANTASTIC DIZZY	**115.000**
FERRARI F 1 G. P.	69.000
FIFA SOCCER E.A.	**119.000**
GLOBAL GLADIATORS	**69.000**
GRANDSLAM TENNIS	59.000
INDIANA JONES	69.000
JAMES POND ROBOCOP	49.000
JUNGLE STRIKE	**105.000**
JURASSIC PARK	**109.000**
LAST ACTION HERO	TELEF.
LHX ATTACK CHOPPER	69.000
MEGA GAMES 3 GIOCHI	**99.000**
MICRO MACHINES	**79.000**
MIG--29	**75.000**
MOON WALKER	49.000
MORTAL COMBAT	**119.000**
PRINCE OF PERSIA	TELEF.
ROBOCOP vs TERMIN.	**129.000**
ROCKET KNIGHT ADVEN.	**79.000**
ROLO TO RESCUE	69.000
S.WRESTLEMANIA	69.000
SENSIBLE SOCCER	**109.000**
SHADOW DANCER	49.000
SONIC SPINBALL	**125.000**
SPIDERMAN	49.000
SUPER HANG ON	49.000
SUPER THUNDERBLADE	**49.000**
TAZMANIA	**49.000**
TERMINATOR 2	59.000
THE FLINTSTONES	**69.000**
THUNDER FORCE 4	**69.000**
TINY TOONS	99.000
TURTLES-TOURN.FIGHT	**129.000**
WINTER OLIMPICS	**99.000**
ZOOL	TELEF.
TOKI	49.000

GAME GEAR CONSOLE CON GIOCO	199.000
GAME GEAR CONSOLE CON 4 GIOCHI	259.000
LENTE PER GAME GEAR	15.000
GEAR CONVERTER	29.000
ALIMENTATORE	18.000
TV TUNER	185.000
AERIAL ASSAULT	35.000
ALIEN 3	**59.000**
ASTERIX	TELEF.
AXE BATTLER	49.000
BART SIMPSON	49.000
CHUCK ROCK	49.000
COSMIC SPACEHEAD	**69.000**
FANTASTIC DIZZY	**75.000**
FORMULA 1-- ONE	TELEF.
G.FOREMAN BOXING	59.000
HOOK	**75.000**
INDIANA JONES	49.000
JUNGLE BOOK	**79.000**
MICKEY LAND OF ILLUS.	**55.000**
MORTAL COMBAT	**75.000**
PRINCE OF PERSIA	49.000
S.MONACO GP II	39.000
SONIC 2	**45.000**
SONIC 3	**65.000**
SPACE HARRIER	35.000
TALESPIN	59.000
TAZMANIA	49.000
TERMINATOR	55.000
WWF ROYAL	**75.000**
DESERT ROAD RUNNER	**79.000**
SNES CONSOLE SCART	235.000
SNES CONSOLE SCART CON GIOCO	269.000
ADATT. GIOCHI USA/JAP	25.000
JOYSTIK PRO4	29.000
JOYSTIK PRO5	79.000
ADAMS FAMILY II	**99.000**
ALADDIN	**129.000**
BEST OF BEST	89.000
CHUCK ROCK	89.000
F 1 -- POLE POSITION	TELEF.
FLASH BACK	**135.000**
G.FOREMAN BOXING	99.000
GP 1--MOTO	**135.000**
HOOK	89.000
I -- PUFFI	TELEF.
JAMES BOND JR	99.000
JURASSIC PARK	**135.000**
LAST ACTION HERO	129.000
MORTAL COMBAT	**135.000**
MR NUTZ	**125.000**
PINK PHANTHER	**129.000**
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREET FIGHT 2 TURBO.	**129.000**
SUPER CASTELVANIA 4	99.000
SUPER DOUBLE DRAGON	99.000
TURTLES-TOURN.FIGHT.	**159.000**

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!!

RAGAZZI GENNAIO 94 REGALA ALTRE OFFERTE PAZZE!

PER MD

ANDRE AGASSI 55.000
FATAL FURY 69.000
BART SIMPSON 49.000
MICKEY E DONALD 55.000
S.MONACO GP 2 49.000
STREET FIGHTER 2 C.E. 119.000
GOLDEN AXE 3 55.000
S.SHINOBY 2 55.000

PER GG

GLOBAL GLADIATOR 39.000
DORAEMON 39.000
MARBLE MADNESS 39.000
SHINOBY 2 39.000
STREET OF RAGE 2 49.000

PER SNES

FINAL FIGHT 2 65.000
NBA ALL STAR 65.000
PRINCE OF PERS. 55.000
TINY TOONS 75.000

PER GAME BOY

ALIEN 3 45.000
TITUS THE FOX 45.000
FIGHTING SIM. 45.000
ASTEROID 32.000

TANTE ALTRE OFFERTE PAZZE, PER IL VOSTRO GAME BOY!!

GAME GEAR
SEGA
SUPER NINTENDO
GAME BOY

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

ECCEZIONALE, DOPO IL PRIMO ACQUISTO, POTRAI USUFRUIRE AUTOMATICAMENTE DI UNO SCONTO IN PIU'!

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

BIONIC COMMANDO

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

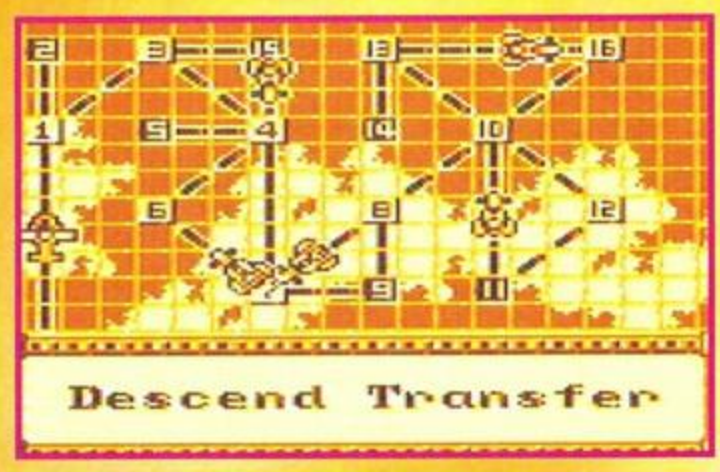
"Okaaay ragazzo, abbiamo mandato laggiù il nostro uomo migliore e non è tornato vivo. Adesso vogliamo che ci vada tu..."

Il colonnello non aveva usato esattamente queste parole, ma il concetto era quello. Rad si trovava a bordo del proprio Turbocottero DX-3, ripensando a ciò che era successo nelle ultime ore. Non mancava che un giorno e mezzo all'attacco in massa al Ducato di Doraize, ma per poter lanciare la missione era necessario entrare in possesso dei piani Albatros. Il reparto di spionaggio stava lavorando a questo affare da parecchio tempo e, alla fine, era stato deciso di inviare Super Joe per recuperare i piani. Se non ce l'avesse fatta lui, nessun altro avrebbe avuto alcuna speranza di successo. E invece, Super Joe era stato catturato, i piani non erano stati trasmessi e tutta l'operazione rischiava di essere compromessa. Così i capoccioni del comando hanno chiamato Rad, gli hanno rifilato la solita storiella del sacrificio per il bene della patria, dei crudeli cattivi da sconfiggere a tutti i costi e del premio partita nel caso (improbabile) fosse tornato tutto intero e con i piani. Non resta molto altro da aggiungere, se non che in questo momento il Turbocottero si stava approssimando al proprio bersaglio: la lotta stava per avere inizio.

Innanzitutto è bene precisare che il povero Rad non è un uomo qualunque, bensì un cyborg super-addestrato (il Bionic Commando, per l'appunto). Il suo compito è quello di superare gli sbarramenti nemici, penetrare nelle sale di controllo, raccogliere più informazioni possibili e trasmetterle al comando centrale, dal quale è possibile anche ricevere suggerimenti estremamente utili. Il Bionic Commando dispone di un braccio meccanico, dal quale viene scagliato un rampino collegato a una piccola carrucola da un filo sintetico super-resistente: l'effetto, in pratica, è lo stesso delle ragnatele dell'Uomo Ragno! Oltre a questo, Rad utilizza anche delle armi, il preziosissimo ricevitore e un discreto numero di oggetti che possono essere recuperati nel corso della partita.

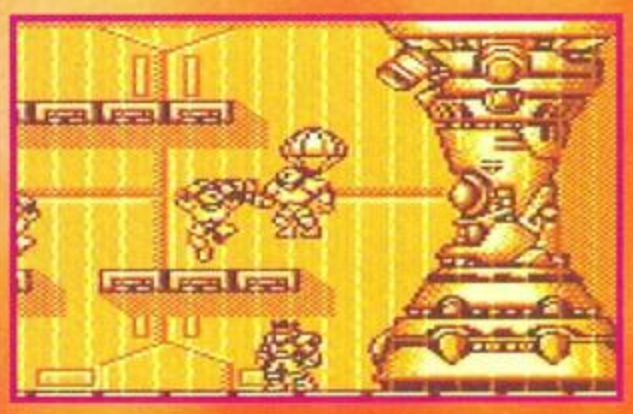
Bionic Commando è un gioco divertente, discretamente rapido (non veloce, è una cosa diversa: rapido si riferisce al ritmo con cui si succedono gli eventi), ben fatto e con una buona varietà di armi e nemici. La grafica non è certo delle migliori, ma probabilmente i programmatori hanno preferito un'ambientazione essenziale e nitida a qualcosa di più elaborato ma sicuramente fastidioso alla vista (in fondo, sono gli sprite quelli che contano al fine dell'azione). La possibilità di dondolarsi attaccati al rampino aggiunge una nota nuova all'altrimenti poco originale shoot 'em up, mentre la varietà di livelli, armi e situazioni garantiscono una buona longevità. Non il migliore di questo genere per Game Boy, ma vale sicuramente la pena provarlo.

Andrea Fattori



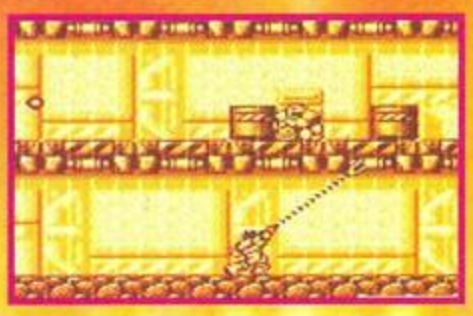
La mappa del gioco.

Blastate il colonnone!



Ehi, è più grosso dei computer della redazione!

Beh, tornerebbe utile per pulire negli angoli impossibili...



Classico giapponese...

"Sta attento"? A me?

GAME BOY

GRAFICA + sprite e animazioni chiare - fondali scarni	87
SONORO + di atmosfera + non snervante	88
GIOCABILITÀ + buona l'idea del rampino + rapido svolgimento	89
LONGEVITÀ + grande varietà + difficoltà equilibrata	90
CAPCOM	89

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

GREATEST HEAVYWEIGHTS™

"Tomson continua ad attaccare con una serie di ganci al volto, seguiti da alcuni diretti ben assestati. Sembra che il combattimento non abbia ma storia. Ma... un momento... Gozzo, il pugile verde from outer space, si riprende. Lanciandosi in avanti con la propria spaventosa mole, approfittando di un momento in cui Tomson è rimasto stordito dai suoi pantaloncini fucsia, inizia a tirare una raffica di pugni... l'avversario indietreggia... barcolla... cade! Per l'ennesima volta, il truce Gozzo ne è uscito vincitore!"

Muhammad Alì... E chi è 'sto Frazier?

E la prossima volta facciamo Mazinga vs Nonna Papera.

Non vi preoccupate, non si tratta di nessun nuovo beat 'em up dedicato ad alieni o schifezze simili: semplicemente un incontro di boxe, condito con qualche tocco di demenzialità. Greatest Heavy Weights è il nuovo simulatore dedicato a questa nobile arte, il pugilato, per tutti coloro che la violenza l'apprezzano solo fino a quando resta confinata all'interno di un monitor. In realtà il gioco non è stato assolutamente concepito per essere giocato con spirito demenziale, anzi, sprizza serietà da tutti i pori (ma qualunque gioco, nelle nostre amorevoli mani, di-

Vai Rocky, sei tutti noi!

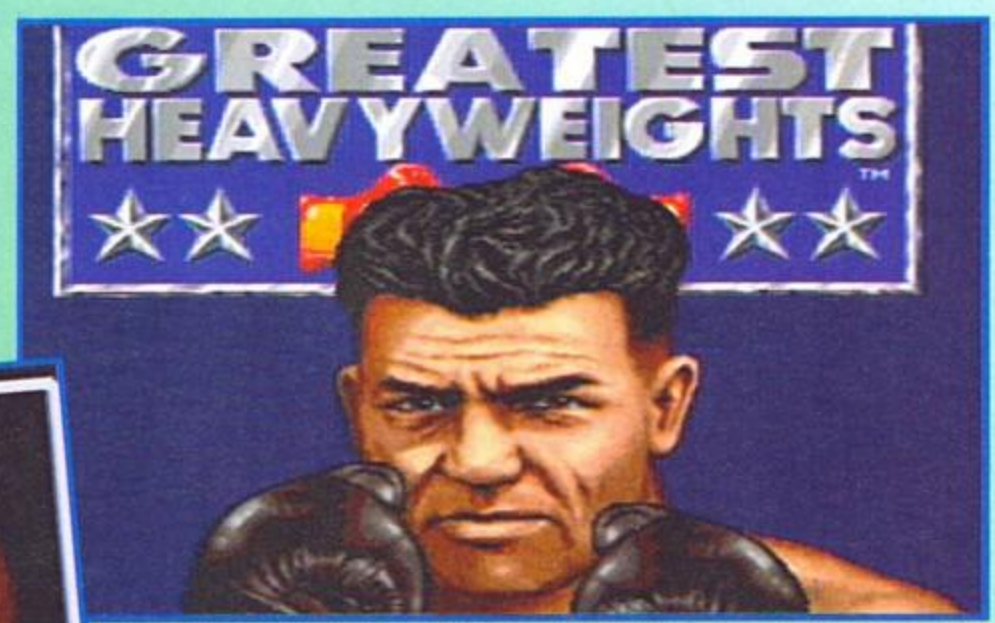
ALEX

Concordo in linea di massima con il giudizio di Andrea, anche se a dire il vero le simulazioni sportive mi soddisfano difficilmente. Ho trovato GHW abbastanza avvincente - è bello vedere il proprio pugile avanzare nella classifica mondiale - e giocabile (con una riserva sulla difficoltà: passa da facile a difficile troppo repentinamente). Carini gli effetti sonori e le frasi digitalizzate - per fortuna i più piccoli non sanno l'inglese -, mentre la grafica, oltre ai virtuosismi che permette in sede di creazione del personaggio, non è nulla di eclatante. Se siete appassionati di questo sport non potete sbagliare.

MA

La boxe non mi piace, e sono partito decisamente con il piede sbagliato con questo gioco. Fortunatamente i programmatori Sega hanno lavorato molto bene, e sono riusciti a confezionare un gioco capace di piacere anche al sottoscritto. L'azione non è il massimo della varietà e i pugili non si muovono in maniera fluidissima, ma c'è una sana impressione di violenza e pigliare a pugni l'avversario non è mai stato così liberatorio. I vari intermezzi sono molto curati e la possibilità di crearsi un puglie "mutante" è decisamente divertente, insomma, gran titolo per i patiti della noble art e buon gioco per tutti gli altri.

venta subito demenziale!).
Innanzitutto, il giocatore (o i giocatori, visto che è possibile scontrarsi in due, sia direttamente che indirettamente) deve decidere come settare le opzioni prima di affrontare la partita. Per coloro che non riescono a fronteggiare le immancabili e numerose scelte, la cosa migliore è lanciarsi in un'esibizione, un unico incontro tra due personaggi selezionati tra quelli gentilmente offerti dal computer stesso. Tra questi, oltre a una serie di pugili inventati di sana pianta, troviamo anche numerosi combattenti che sono realmente esistiti e che hanno lasciato profonde tracce nel panorama pugilistico mondiale: Muhammed Ali, Joe Luis, Larry Holmes e Marciano sono solo alcuni di questi. Ovviamente ciascuno di questi possiede delle caratteristiche (tre, per l'esattezza) che ne determinano l'abilità. Si tratta di Forza, la potenza dei pugni, Agilità, la velocità dei colpi, e Stamina, la capacità di resistere ai colpi e sopportare la stanchezza della lotta. Naturalmente l'incontro può avvenire contro il computer oppure contro un altro giocatore.
Per coloro che vogliono invece qualcosa di più sofisticato, senza però arrivare a crearsi un proprio personaggio, l'ideale è l'opzione Torneo, con una serie di incontri da disputare per aggiudicarsi il titolo di campioni. Naturalmente resta l'obbligo di scegliere tra i combattenti disponibili, nonché la possibilità di giocare da soli o in due.
L'opzione sicuramente più interessante è quella che prevede la creazione di un personaggio proprio, da ricreare fin nei minimi dettagli e da condurre per mano lungo tutto l'arco della propria carriera. La costruzione del personaggio richiede la scelta di un nome, una faccia, colore della pelle (disponibile anche in verde, rosso, blu e fucsia: a Natale sarà



Non fatelo arrabbiare...

Ma questo Ozar fa ridere! Il mio Bondo lo farà a pezzi.

Il menu delle opzioni...

Eh? Eh? E' o non è grandioso?

Via Veturia 68 — 00181 Roma

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

78.34.82.25/6/7 - 78.68.25 - 78.61.74

TELEFONATECI!

(5 linee a ricerca automatica)

Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

IMPORTAZIONE DI GIOCHI, ACCESSORI, CONSOLE DELLE MIGLIORI MARCHE

U.S.A. - JAPAN
EUROPA - HONG KONG

DISPONIBILI ULTIME NOVITÀ HARDWARE/SOFTWARE
PER PC COMPATIBILI E AMIGA.
ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI.
ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA
CONSEGNA IN 72 ORE IN TUTTA ITALIA DELLA MERCE GIACENTE
IN MAGAZZINO - CONSEGNA IN 7 GIORNI SU PRENOTAZIONE
SI RICERCANO AGENTI E DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

disponibile il colore metallizzato...), stazza e struttura fisica, colore dei capelli e dei pantaloncini. La parte però più importante è quella in cui vengono distribuiti i punti di abilità fisiche nelle tre caratteristiche principali: Forza, Agilità e Stamina. Questo determina, infatti, le capacità e lo stile di combattimento del personaggio che, pur potendo essere modificati con l'avanzare del gioco, restano comunque un punto di riferimento per tutta la carriera.

Un buffetto sulla guancia...

Tifenterò patrone ti monto!

Naturalmente il giocatore deve pensare bene a quale tipo di strategia può essere più adatta: per coloro che si trovano alle prime armi, ad esempio, può essere vantaggioso usare un pugile lento ma molto massiccio, dove la tecnica e l'abilità di gioco sono molto meno importanti di quanto non lo siano con un combattente agile ma poco potente.

Al di la delle scelte sul tipo di gioco, lo scontro vero e proprio resta comunque invariato, se si eccettua il numero di round nell'arco dei quali si snoda l'incontro (a scelta del giocatore). La visuale è ripresa dal fianco dei due pugili e si sposta con essi sul ring. I colpi a disposizione non sono in realtà molto numerosi, ma danno la possibilità di realizzare una discreta quantità di combinazioni di attacco e difesa. Naturalmente, il combattimento sarà nettamente influenzato dalle caratteristiche fisiche dei combattenti, che potrebbero mantenere l'incontro su distanze ravvicinate o meno, con tattiche aggressive o prudenti. Il tutto viene naturalmente condito da numerosi frasi digitalizzate e dalla possibilità di azionare il replay del combattimento...

Comodo?

Una volta concluso uno scontro, se si sta giocando l'intera carriera del puglie, si avrà la possibilità di potenziare le proprie caratteristiche, scegliendo tre dei diversi allenamenti disponibili (corda, punching ball, corsa, pesi e via discorrendo). In questo modo, il giocatore ha la possibilità di vedere crescere il proprio personaggio (se ne possono salvare fino a due per volta), mentre si lancia alla scalata del successo.

Come gioco Heavy Weights non è assolutamente male, anzi... C'è da dire che la parte migliore è forse quella che ruota attorno al gioco vero e proprio, mentre le sequenze di combattimento risentono in parte della scarsità di colpi e di animazioni non perfette (ma comunque più che discrete). A mio avviso è comunque molto divertente, e la possibilità di scendere in campo con un tizio verde, dai capelli blu e con i pantaloni rosa, mi fa impazzire...

Andrea Fattori

Qui decidete l'allenamento da svolgere...

Vieni qui, bello...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + buona definizione + discreta animazione	86
SONORO + ottime digitalizzazioni + buoni effetti sonori	90
GIOCABILITÀ + buona interfaccia + abbastanza rapido	88
LONGEVITÀ + intrigante l'idea della carriera + molte opzioni	93
SEGA	90

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

Le Novità Dicembre-Gennaio

FAX 051-344.906 o 345.100

MANUALE IN ITALIANO!

IN OFFERTA LIT. 135.000

DISPONIBILE SUBITO SENSIBLE SOCCER PER SUPERNINTENDO PAL VERSION COMPLETAMENTE IN ITALIANO A L. 139.000

LIT. 139.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 139.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 147.000

LIT. 138.000

LIT. 138.000

LIT. 119.000

LIT. 115.000

LIT. 117.000

LIT. 129.000

LIT. 133.000

LIT. 125.000

LIT. 69.000

SEMPRE IN VERSIONE PAL (funzionanti sul Supernintendo Italiano SENZA ADATTATORE:

AGURI SUZUKI	L 105.000	MICKEY MOUSE MAG. QUEST	L 129.000	SUPER MARIO KART	L 114.000
ANOTHER WORLD	L 129.000	NHL PA HOCKEY 93	L 115.000	SUPER PANG	L 129.000
BATMAN RETURN	L 119.000	PARODIUS	L 129.000	SUPER STAR WARS	L 129.000
BLAZING SKIES	L 109.000	POP'N TWIN BEE	L 119.000	TEST DRIVE 2	L 105.000
THE BLUES BROTHERS	L 105.000	POPULOUS	L 115.000	WING COMMANDER	L 129.000
CYBERNATOR	L 119.000	PRINCE OF PERSIA	L 129.000	WING COMMANDER 2	L 85.000
JOHN MADDEN 93	L 98.000	STARWING	L 139.000	ASTERIX	L 115.000
KING ARTHUR'S WORLD	L. 129.000	STREET FIGHTER 2 TURBO	L 175.000	PLAYER MANAGER	L 119.000
KRUSTY'S FUN HUOSE	L 118.000	SUPER ALESTE	L 147.000	JURASSIC PARK	L 138.000
LOONEY TUNES	L 129.000	SUPER GOAL	L 105.000	TRODDLERS	L 109.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

Le Novità Dicembre-Gennaio

FAX 051-344.906 o 345.100

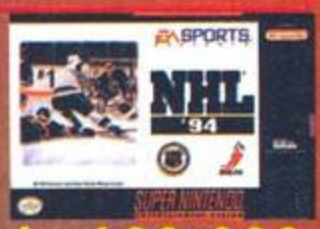
L. 138.000

L. 125.000

L. 125.000

L. 125.000

L. 127.000


L. 129.000

L. 145.000

L. 126.000

L. 129.000

L. 127.000

L. 125.000

L. 134.000

L. 129.000

L. 119.000

L. 146.000

L. 119.000

L. 145.000

L. 119.000

L. 149.000

L. 123.000

L. 129.000

L. 134.000

L. 129.000

L. 136.000

L. 125.000

L. 143.000

L. 124.000

L. 137.000

L. 119.000

L. 133.000

BATTLEMASTER

CHASE HQ 2

FATAL FURY 2

SUPER CUP SOCCER 2

L. 129.000

L. 129.000

PAL VERSION

VERSIONE PAL 1 JOYPAD — L. 239.000
VERSIONE PAL +STREET FIGHTER 2 TURBO — L. 345.000
VERSIONE PAL +SUPER MARIO ALL STARS — L. 299.000
VERSIONE PAL +ALADDIN — L. 325.000

VERSIONE SCART USA 1 JOYPAD - 239.000
VERSIONE SCART USA + GIOCO OFFERTA
L 265.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE

"MEGADRIVE TOP 20"

FIFA INT. SOCCER	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREETFIGHTER II	TELEF.
ALADDIN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
MAC DONALD LAND	L. 69.000
HUMANS	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
DRACULA	L. 119.000
COOL SPOT	L. 89.000
AGASSI TENNIS	L. 69.000
POWER CHALL. GOLF	L. 69.000
AIR BATTLE G-LOC	L. 39.000
TAZMANIA	L. 49.000

007 JAMES BOND	L. 49.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
ALIEN III	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 39.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 29.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
ASTERIX	L. 109.000
BAD O MAN	L. 39.000
BALL JACK	L. 39.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLADES OF VENGEANZE	DISPONIBILE
BLASTER MASTER 2	L. 49.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
CLIFFHANGER	TELEFONARE
COSMIC SPACE HEAD	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 49.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DEVIL KING & THE LION	L. 39.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 79.000
DRAXUS	L. 39.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 139.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASTIC DIZZY	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 39.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FLASHBACK	L. 129.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HAUTING	L. 109.000
HOOK	L. 109.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JAMES POND III	DISPONIBILE
JEWEL MASTER	L. 39.000
JIMA	L. 29.000
JOHN MADDEN 94	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD	L. 29.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
KICK BOXING	L. 59.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING SALMON	L. 99.000
LA BELLA E LA BESTIA - azione -	L. 119.000
LA BELLA E LA BESTIA - avventura -	L. 119.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LEADER BOARD GOLF	L. 59.000
LEMMINGS	L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
LOTUS 2	DISPONIBILE
MUHAMM. ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MERCS II	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MONOPOLI	L. 89.000
MOONWALKER	L. 49.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OTTIFANT	L. 99.000
OTTIFANT CARTOON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
PAPERBOY	L. 49.000
PELÈ SOCCER	TELEFONARE
POWER MONGER	L. 59.000

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

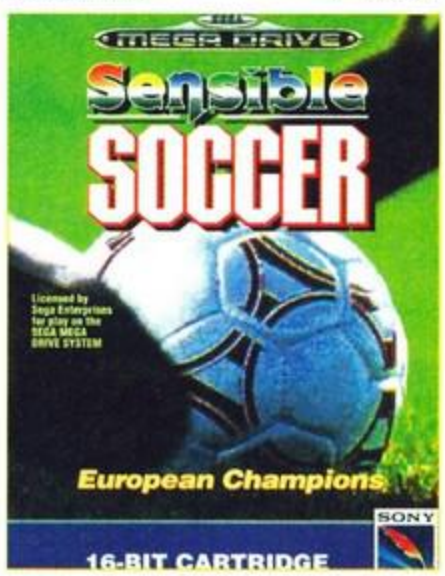
IL RIVOLUZIONARIO COPRI CONSOLE APPOSITAMENTE STUDIATO PER PROTEGGERE LA TUA MACCHINA DA POLVERE, LIQUIDI, ECC. EVITERETE GUASTI COSTOSI. RICORDA KLASH PUOI AVERLO SOLO DA NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

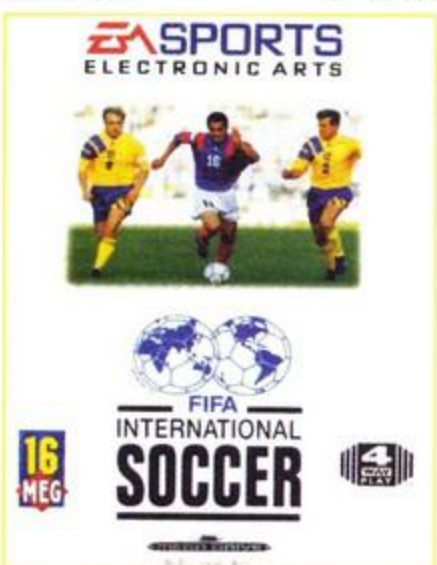
PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

PUGGYS	L. 109.000
RAMPART	L. 69.000
RANGER X	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
REN & STIMPY	L. 109.500
ROAD RUSH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 69.000
SUPER AIR WOLF	L. 69.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 29.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER SMASH TV	L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 59.000
SWORD OF VERMILION	L. 69.000
TAKE THE A-TRAIN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 59.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TOE JAM & EARL	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TWINKY TALE	L. 49.000
TYRANTS	L. 69.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WINTER OLIMPICS '94	TELEFONARE
WIZ'N'LIZ	L. 109.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WOLF CHILD	L. 109.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WRESTLE WAR	L. 29.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000

OFFERTA SPECIALE



DISPONIBILE ORA !



DISPONIBILE ORA !

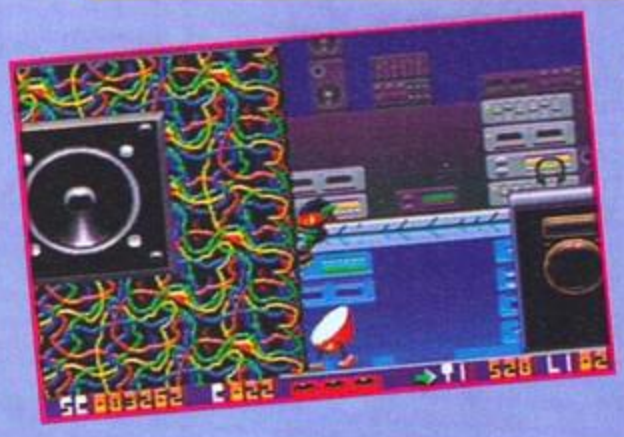
OFFERTA SPECIALE

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

ZOOL

86

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3



Ci sono quasi più fili sparsi che in redazione.

Mi fanno stare male tutti 'sti dolciumi...

E' una formica, non è una formica, si lo è, no non lo è... e un bel chissenefrega?

In realtà (concetto quantomai fuori luogo in un videogioco) si tratta di un Ninja della N-esima dimensione con un passato nell'industria delle calzature, a giudicare dall'ostentazione con cui espone le sue scarpe firmate ad ogni occasione da un paio d'anni a questa parte, cioè dai tempi della sua uscita per Amiga. Ne avrete probabilmente sentito parlare, uscì come l'antagonista di Sonic su computer: un discreto platform che personalmente non mi piacque mai in maniera particolare, farlo uscire sul terreno di Sonic sembrerebbe un mezzo suicidio, ma continuate a leggere, perché potrebbe esserci qualche sorpresa.

Zool è un platform classicissimo appartenente alla famiglia dei "faccio poco ma corro molto". Ha un tipo di azione molto veloce e, anche se non corre come una vostra vecchia conoscenza, compensa abbondantemente saltando in tutte le direzioni, appendendosi a qualunque parete, roteando su se stesso e sparando raffiche di nonosobenecosa. I nemici possono essere uccisi sia dai vostri colpi che saltandoci e roteandovi addosso, le piattaforme sono di diverse morfologie, talora più lineari, talora più labirintiche, i nemici sempliciotti ma abbondanti e quello che ne risulta nel complesso è un'azione abbastanza veloce: molti livelli possono essere attraversati in maniera frenetica, senza curarsi più di tanto dei nemici visto che questi, ogni tanto, liberano cuoricini che rigenerano i tre slot che vi separano dalla separazione da una delle vostre vite (a proposito di bonus, ci sono anche invulnerabilità, salto potenziato e un riflesso di Zool che vi segue che potete trovare lungo la via). La raccolta di caramelle (questo per il primo livello a tema dolciario, dopo tutto il gioco era in origine sponsorizzato dalla Chupa Chups) sufficienti a consentirvi di passare al livello successivo non è eccessivamente problematica (a parte a livello hard): l'importante è fare più casino possibile per lo schermo.

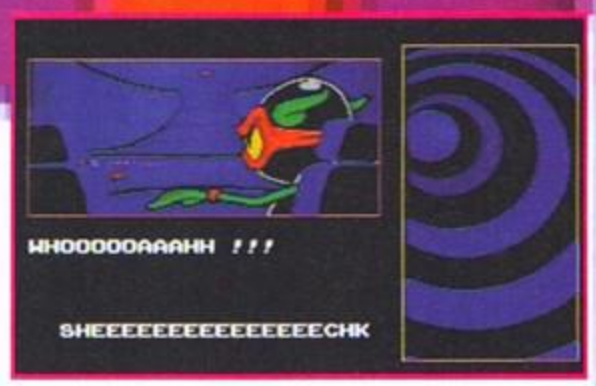
D'altro canto il gioco ha uno stile un poco vecchiotto (per Amiga è appena uscito il seguito) e forse un po' troppo lineare: all'inizio lo stile di gioco veloce è molto divertente ma a lungo andare è un po' troppo ripetitivo e non sono molte le variazioni sul tema (c'è anche un sotto gioco che definire shoot 'em up è un po' troppo lusinghiero, ma almeno spezza il ritmo).

In definitiva un platform non appariscente, un po' convenzionale, ma programmato bene, veloce e divertente, soprattutto a corto termine, potabile.

Stefano Giorgi

Zool al riparo dietro una gelatina assolutamente trasparente (che furbo).

Bella, l'introduzione, eh?



Un fiume di cocacola? Cercate di evitare le aspirine...

MEGADRIVE

GRAFICA - Un po' ripetitiva nei vari livelli... +... ma complessivamente apprezzabile.	86
SONORO -Nulla di particolare... +.. ma non snervanti.	85
GIOCABILITA' +Veloce e divertente -Non molto vario	90
LONGEVITA' - Forse un po' facile + L'assenza di password lo prolungherà	83
ELECTRONIC ARTS	**86**

Noi non utilizziamo il servizio postale... usiamo il corriere al costo del servizio postale!

Il corriere arriva a casa tua in 24/48 ore.
Se non ti trova ripassa.
Non ti costringe a ritirare il pacco presso di lui come accade per il servizio postale.

Richiedete il nostro Catalogo Console. Lo riceverete gratuitamente a casa vostra!

NEWEL

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

16 MEG

4 WAY PLAY

SEGA MEGA DRIVE

DISPONIBILE!

INTERFACCIA 4 JOYPAD. OFFERTA SPECIALE

NEWEL srl
Computer & Videogames
Via Mac Mahon 75
Milano
Tel. (02) 33000036
Fax (02) 33000035

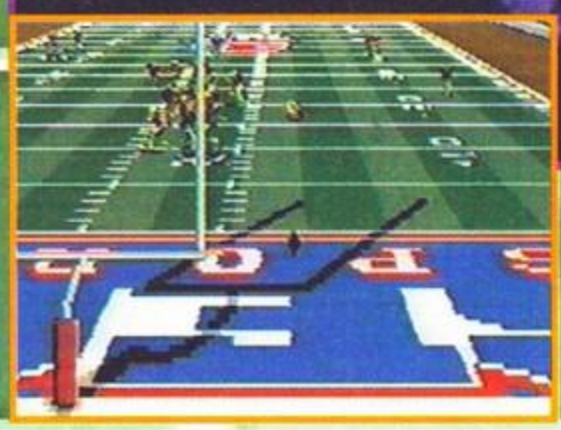
Prova il nostro strabiliante "servizio di vendita per corrispondenza"!

PREVIEW

MEGA CD

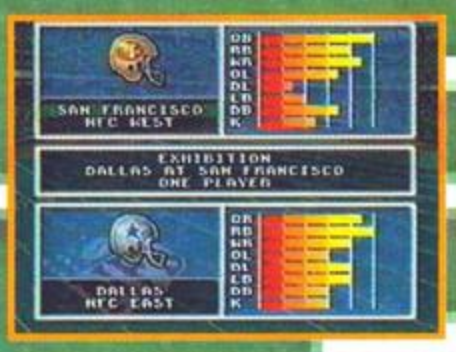
JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL

Vi siete mai chiesti come mai un paio di dozzine di incavolatissimi bestioni si pestino a sangue per inseguire un pallone che non è neanche un pallone?



Provate voi a inseguire un pallone che, invece di rotolare in maniera coerente come qualunque pallone, continui a rimbalzare casualmente da una parte all'altra del campo: aggiungetevi un paio di dozzine di giocatori che lo inseguano per tutto il campo (più o meno come quando un galletto - è successo con i francesi, se non erro - o qualche altro animaletto fa la sua comparsa sul campo gettando lo scompiglio tra giocatori che tentano inutilmente di catturarlo) e ben presto avrete un paio di dozzine di giocatori incavolati neri, et voilà il gioco è fatto (in tutti i sensi).

Come mai una introduzione così lunga? Semplice, perché nonostante dal primo gioco di football su Mega CD ci si potesse aspettare qualcosa di diverso dal solito, così non è. I giochi per Mega CD si dividono essenzialmente in tre categorie: quelli che sfruttano decentemente l'hardware della macchina come Silpheed o Thunderhawk, quello che sfruttano semplicemente le capacità di memoria del CD e quelli che non sfruttano nessuna delle due, limitandosi ad aggiungere quantità industriali di grafica e sonoro a giochi che avrebbero potuto benissimo sopravvivere su cartuccia. Il fatto che non avesse bisogno di un CD, comunque, non vuol dire che Joe Montana sia un brutto gioco, tutt'altro, semplicemente fa parte della foltissima schiera di giochi di questo tipo usciti per console.



C'è il solito equilibrio tra azione e strategia (con la possibilità di scegliere squadre e schemi) e una visuale da dietro la squadra come in tanti altri giochi, ma il gioco non intende essere niente di particolare: vista la diffusione di questi giochi negli States ne vengono pubblicate uscite con periodicità annuale semplicemente per aggiornare le squadre, le statistiche e i giocatori al campionato attuale, i miglioramenti tecnici non sono essenziali.

Potete contare sul fatto che la Sega abbia riempito il CD delle sopracitate statistiche; il campo presenta una interessante prospettiva che scrolla, probabilmente è stato utilizzato in parte il simil Modo 7 del Mega CD, con un effetto complessivamente bellino e originale ma per il resto... beh, si tratta del solito football e il fatto che possa piacervi dipende esclusivamente da voi: tecnicamente sembra ben realizzato, forse un po' troppo pixelloso, ma solo la prova sul campo ci potrà dare un parere definitivo.

Stefano Giorgi

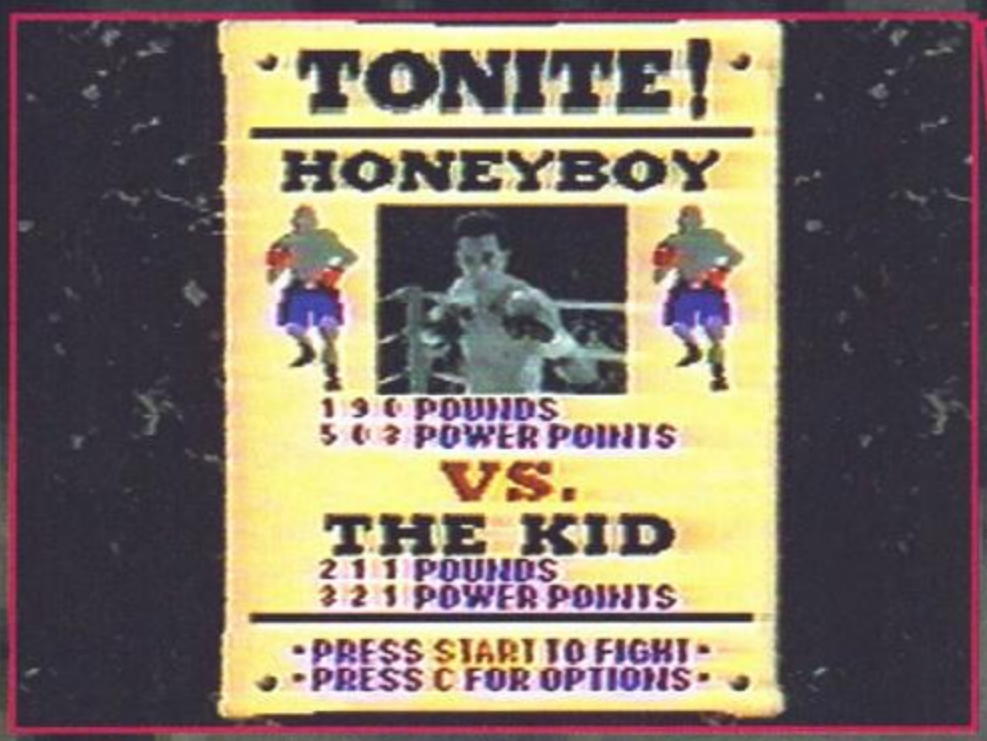
PREVIEW

MEGA CD

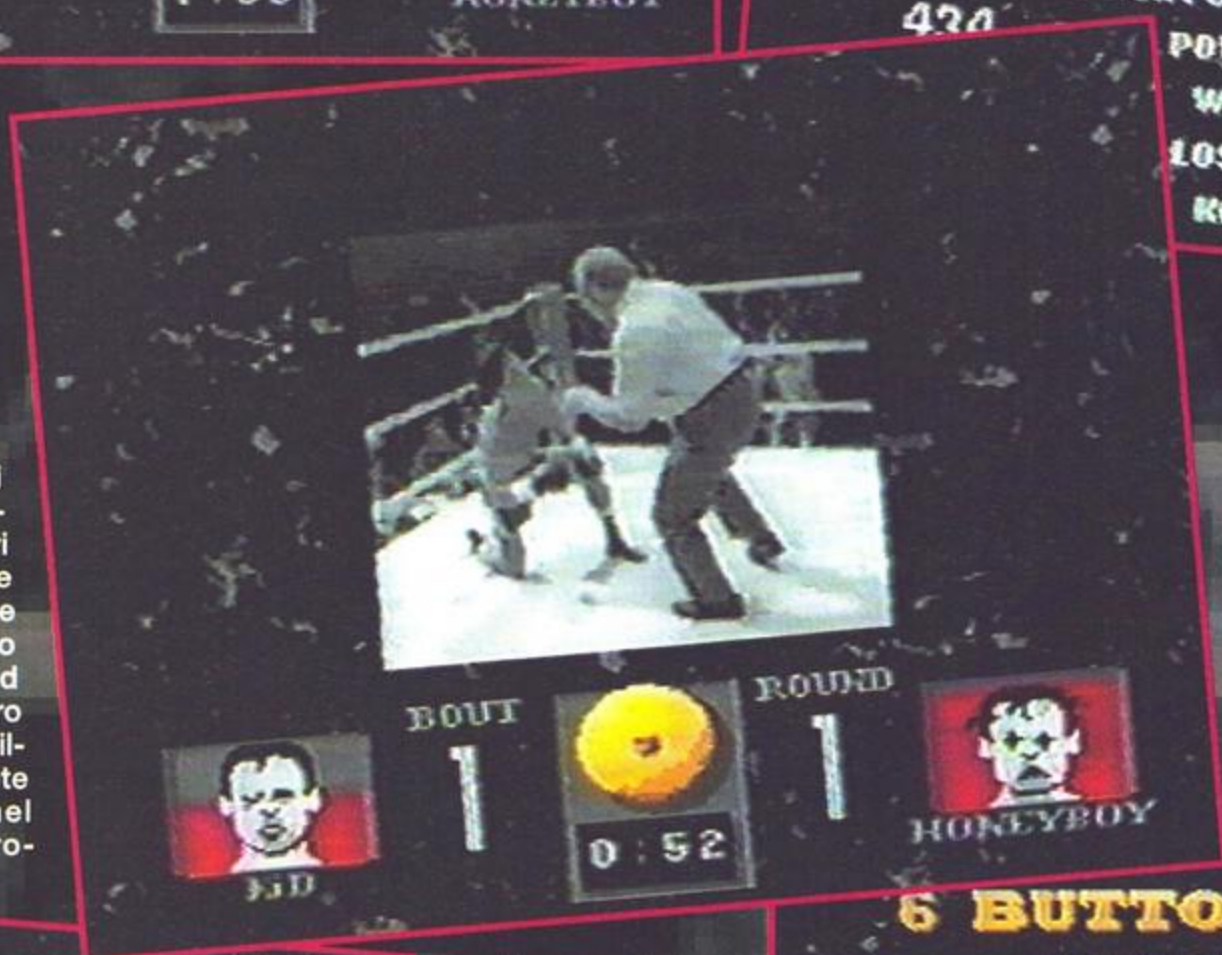
Prize Fighter

Avete mai sognato di salire su un ring per farvi gonfiare il faccione da non farvi riconoscere neanche da mammà, spappolare la milza e ridurvi le reni di ottimo macinato per poi trascinarvi verso casa dolorante dai capelli alle unghie dei piedi e soprattutto senza averci guadagnato una lira...

Se è così allora Prize Fighter è il gioco per voi, la Digital Pictures (mai sentita, eh? se vi può consolare neppure io) ha tentato la strada del realismo totale, e non sto parlando semplicemente del solito giochino in soggettiva, qui vi vogliono mettere assolutamente nei guantoni di uno di quegli svitati. Il CD è stato riempito con animazioni digitalizzate (proprio come in giochi come Road Avenger) di ambiente boxistico, ci sono una quantità di animazioni per tutto il gioco (non è giusto dire di intermezzo visto che fanno parte stessa del gioco) vissute dal punto di vista del pugile: ci sono gli allenatori (ah, a proposito, tra gli attori che hanno preso parte alla realizzazione del "film" ci sono anche un paio di facce modera-



tamente note, del resto tutto il gioco intende essere di impostazione cinematografica (beh, diciamo televisiva)), i giornalisti, l'atmosfera del ring, il pubblico esultante (c'è tanto di bambino con occhi languidi che vi considera un eroe e che non potete deludere, davvero strappalacrime) ed infine lui, il vostro avversario. Anch'illo è rigorosamente digitalizzato: nel gioco vero e pro-



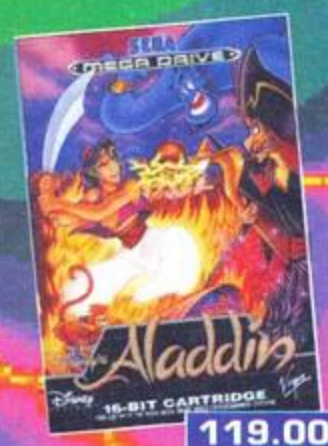
prio vi ritrovate davanti un'animazione (non proprio FMV visto che la parte animata è solo un quadrettino centrale) di un tipo che vi ballonzola attorno menando ceffoni da far tremare il monitor. E il monitor trema veramente, visto che per ogni colpo (suo) andato a segno l'immagine subisce un bello scossone, per ogni vostro colpo andato a segno c'è un'animazione molto più gratificante con il vostro avversario che "perde acqua" come nei migliori film di Rocky. Complessivamente anche se l' effetto "montagne russe" (neologismo del tutto personale per indicare quanto il gioco sia riuscito a mettervi fisicamente dentro il ring, a fare quello che il cinema dinamico (mai stati a Gardaland?) riesce a fare con le montagne russe) non è del tutto riuscito per i limiti delle animazioni del Mega CD (anche se non grosse e molto ben definite sono comunque velocissime e subiscono ben poche pause di caricamento ed è questo quello che maggiormente conta) l'idea è davvero interessante e da una prospettiva nuova a questo genere di giochi. Gli unici dubbi sono una realizzazione tecnica che, a parte le buone animazioni, non sfrutta particolarmente le altre capacità della macchina (bruttine le faccine dei due pugili): avrebbe potuto essere realizzata tranquillamente anche su un CD-I e la limitata interattività (in fondo il gioco è molto simile a un laser game un po' nello stile di Road Avenger appunto) nel boxare con un'animazione fissa, ma lo potremo verificare solo quando vedremo il gioco, per ora possiamo dire che c'è un sistema di colpi ridefinibili decisamente vario (sfrutta perfino il joypad a sei pulsanti) e questo aiuterà sicuramente.

Stefano Giorgi

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZ

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO (011) 40.31.114 FAXAN

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 ORARIO CONTINUATO F A X I



119.000

GAME GEAR + SONIC
239.000

99.000

89.900

119.000

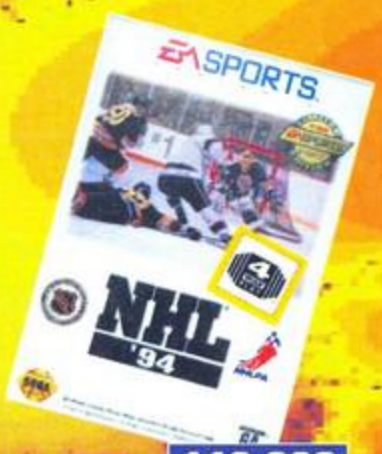
79.900

79.900

139.900

89.900

109.000



119.000

69.900

69.000

®

ALEX

COMPUTER

PUNTI VENDITA:

C.so Francia 333/4 - TORINO
Via Tripoli 179/b - TORINO

SU RICHIESTA
CONSEGNE
24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

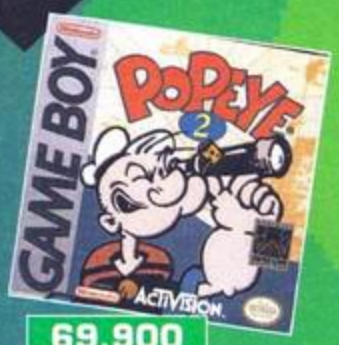
ZIONI A DOMICILIO
DO ALLO (011) 40.31.001
N LINEA 24 ORE SU 24

ALEX® Mail Service

GAME BOY
99.000

59.000

69.000



69.900

69.900

69.000

69.900

75.000

69.000

69.900

69.000

139.000

139.000

SUPER NINTENDO
CONSOLE + MARIO ALL STAR
319.000

139.900

139.000

139.000

139.900

129.000

159.000

149.900

139.000

139.000

Grafica & Design Alex - Torino

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Natale è infine passato, e anche quest'anno ci troviamo nel tristissimo periodo post-natalizio, con le tasche vuote e tutto da mettere a posto. Per fortuna ci sono sempre i giochi da tavolo su cui si può contare per passare un'economica serata in compagnia.

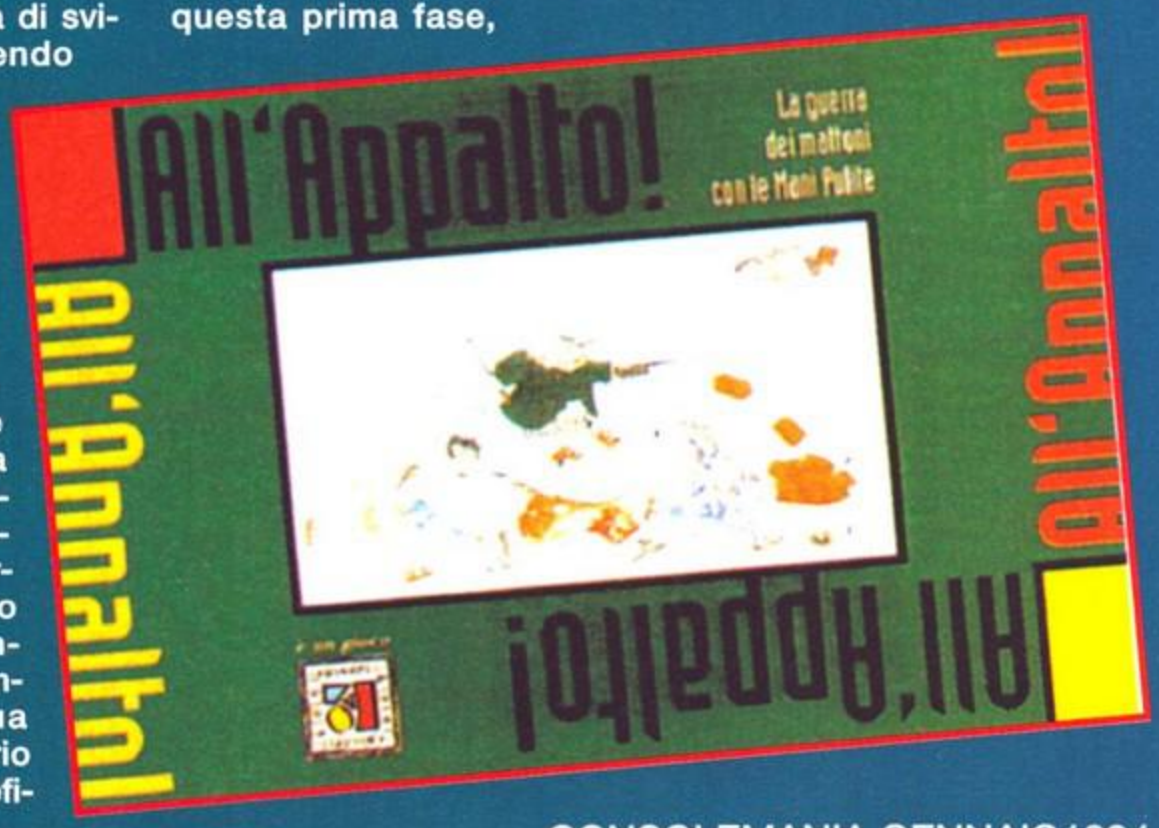
PEOPLE GAME

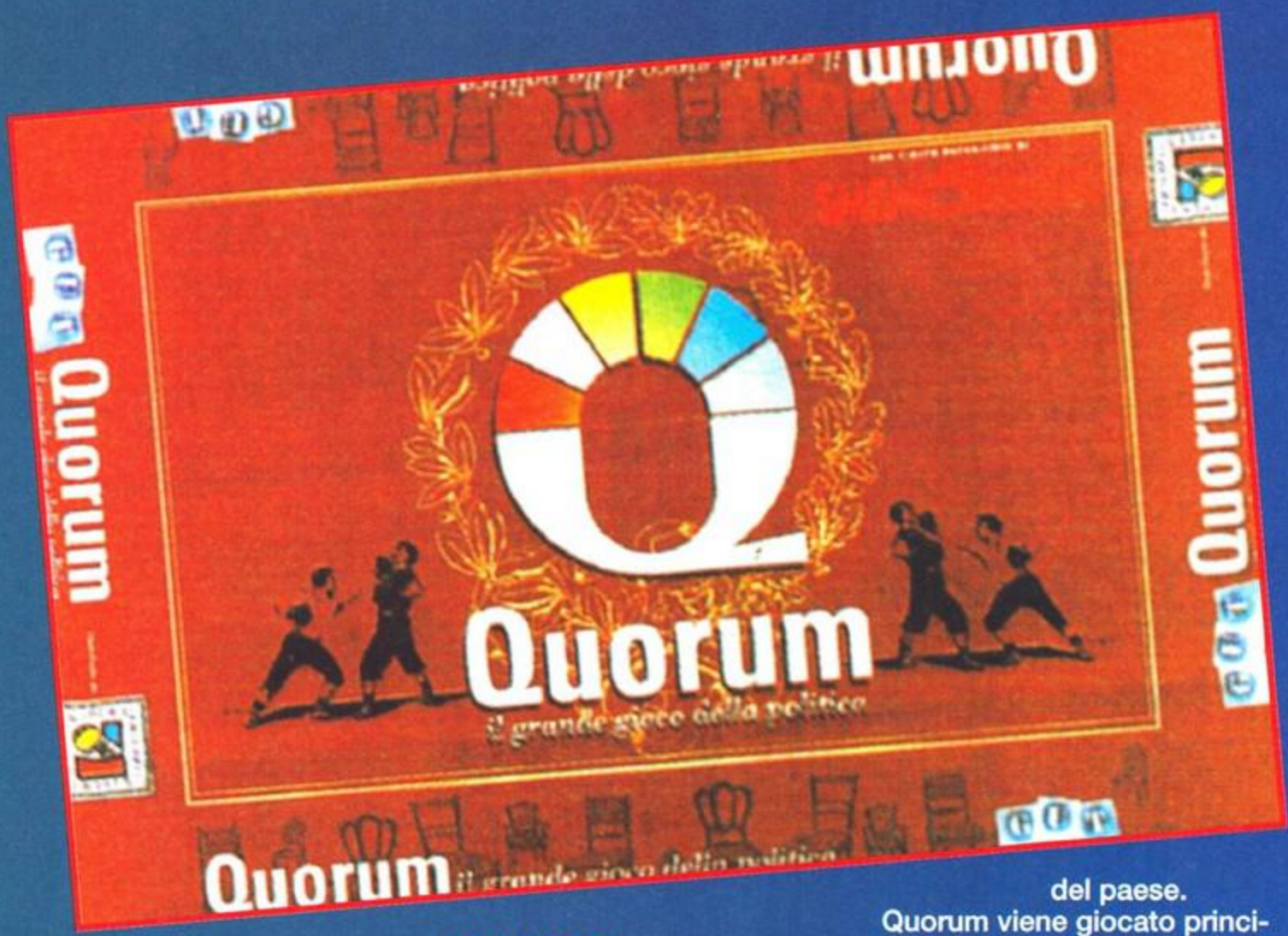
Una volta, quando ancora i giochi da tavolo non avevano preso piede in Italia e i computer non esistevano (o costavano un occhio), i ragazzi si divertivano come potevano: partite a pallone, scorribande in moto, sfide a sassate o colpi di fionda... Quando poi il tempo o le circostanze non permettevano di uscire, ci si ingegnava come si poteva per trascorrere il tempo. Da qui sono nati molti dei giochi tutt'ora utilizzati in tutto il mondo, dalla Battaglia Navale a Nomi-Cose-Persone (pubblicato dalla M.B. con il titolo Saltinmente) e via discorrendo. Tra questi, uno si distingueva per facilità e ingegno: il Gioco del Vocabolario.

A turno, ciascuno dei partecipanti sceglieva dal vocabolario un nome, misconosciuto da tutti, e lo diceva agli altri. A questo punto, entro il tempo determinato, i giocatori dovevano scrivere su di un foglio di carta una propria definizione, inventata di sana pianta, tale che potesse essere scambiata per quella vera (e il giocatore di turno scriveva quella presa dal dizionario). A questo punto, venivano lette - dalla persona che aveva scelto la parola - tutte le definizioni e gli altri dovevano votare quella (a loro giudizio) vera. Chi indovinava la definizione giusta e chi otteneva voti per la propria otteneva dei punti. Oggi l'Editrice Giochi ha deciso di sfruttare questo semplice ma divertentissimo passatempo per farne un gioco in scatola: People Game, appunto. La meccanica di sviluppo, pur mantenendo intatte le basi del gioco originale, si sviluppa in maniera leggermente diversa. Ogni giocatore pesca una carta, su cui sono scritte due definizioni. Su di un foglio di carta trascrive una delle due definizioni insieme a una inventata sul momento. A questo punto, il giocatore di turno sfida un proprio concorrente, mettendo in palio un ammontare di punti a sua scelta: se l'avversario indovina qual'è la definizione vera, prende i punti in palio, altrimenti è lo sfidante ad avanzare sul tabellone. Finita questa prima fase, lo sfidato diviene sfidante e sceglie un nuovo concorrente con cui continuare il gioco, e così via fino a quando tutti sono stati sia sfidanti che sfidati.

Lo scopo è quello di completare il circuito di gioco prima dei propri avversari, accumulando punti alle spalle degli altri giocatori. Naturalmente non mancano le caselle speciali, grazie alle quali è possibile avanzare ulteriormente o arretrare.

Così come l'originale, People Game offre molto divertimento con una meccanica di gioco semplice e immediata, e le carte sono più che sufficienti per giocare un numero incredibile di partite (sempre che non possediate una memoria troppo ferrea). Ovviamente i più tirchi possono continuare a giocare tranquillamente utilizzando un vocabolario, carta e matita, ma la ricerca delle parole sulle carte è ottima e contribuisce decisamente alla qualità del gioco.





ALL'APPALTO

Siete stufi di guardare impotenti i politici che si azzuffano per raccogliere mazzette e bustarelle? Volete partecipare anche voi al grande gioco dell'arricchimento alle spalle dei contribuenti? Bene, allora correte a comprarvi All'Appalto.
Il titolo del gioco lascia già presagire quale sia la tematica di base: sfruttando il proprio potere e abbondanti dosi di banconote, bisogna cercare di raggiungere il proprio obiettivo, costituito da uno o più appalti. Naturalmente per vincere è necessario passare sopra ai propri avversari, cercando in tutti i modi di rivolgere a proprio vantaggio le diverse situazioni, ma stando bene attenti a non suscitare le ire degli inquirenti: in pratica, vince chi riesce a intrallazzare di più facendosi notare di meno.
Naturalmente la satira costituisce una buona parte di questo titolo che, malgrado un sistema di gioco non semplicissimo, risulta essere una divertente presa in giro del malcostume politico.

QUORUM

Se agli appalti preferite il potere politico, allora è Quorum il gioco giusto. I contendenti costituiscono le diverse fazioni politiche - contraddistinte semplicemente da un colore, ma riconoscibilissime dalle caricature presenti sulle pedine -, ciascuna impegnata a racimolare il maggior numero di consensi e poltrone.
Partendo dalle elezioni, chiaramente guidate attraverso favori e scambi, le fazioni politiche devono cercare innanzitutto di conquistare la maggioranza in Parlamento. I colpi bassi sono chiaramente permessi, anzi consigliati, e mentre con una mano si spingono i propri politici, con l'altra bisogna cercare di mettere i bastoni tra le ruote degli avversari. Una volta riempito il Parlamento si passa dunque alla formazione di un governo: questa è la parte veramente determinante del gioco, dove è necessario riuscire a collocare le persone giuste nei posti giusti e ottenere così il controllo del paese.
Quorum viene giocato principalmente a colpi di carte (suddivise in attacco-difesa-speciali), tramite le quali si devono manovrare gli eventi politici. Anche in questo caso la meccanica non è delle più semplici e può, almeno nelle battute iniziali, risultare piuttosto lenta. Per coloro che si vogliono divertire alle spalle dei politici, vale comunque la pena di dargli un occhiata.

GIOCOFORZA

Chiudiamo infine con una mini-collana di giochi, che si propongono come un'alternativa intelligente alla televisione: si tratta di giochi semplici, piccoli e poco costosi, ma non per questo meno divertenti. I titoli sono L'Alieno, Balene, Ahi! e Mai Dire Pirla, ciascuno volto a ridicolizzare uno dei tanti aspetti "peculiari" della nostra società. L'Alieno, tanto per fare un esempio, focalizza la propria attenzione sulla diffidenza umana, mentre Ahi! contrappone l'operosità tranquilla dell'ape alla ribellione della vespa.
Il prezzo e la qualità ne fanno prodotti veramente interessanti, e chissà mai che riescano davvero a staccare un po' di gente dagli alienanti schermi televisivi.

Andrea Fattori

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

SUPERNINTENDO

ALADDIN
ALIEN VS PREDATOR
ASTERIX
BATMAN RETURN'S
BATTLE TOADS
BATTLE TOAD DRAGON
BEST OF THE BEST
BOB
BOMBERMAN & MULTITAP
CALIDORNIA GAMES II
CHUCK ROCK
CLAYFIGHTER
CLIFFHANGER
COOL SPOT
CYBERNATOR
DRAGON'S LIAR
EMPIRE STRIKES BACK
F - 1 ROC
FAMILY DOG
FINAL FIGHT 2
GEORGE FOREMAN BOXING
HIT THE FORCE
IMPERIUM
INCREDIBLE CRUSH DUMNY
JMMY CONNOR'S
JOHN MADDEN 94
JURASSIC PARK
KAWASAKY CHALLENGE
KING OF THE MONSTER'S
KRUSTY'S FUN HOUSE
LAMBORGHINI CHALLENGE
LETHAL WEAPON
LOCK ON
MARIO ALL STAR COLL
MORTAL KOMBAT
NBA SHOWDOWN
NCAA BASKETBALL
NFL FOOTBAL
PLOK
POCKY & ROCKY
RACE DRIVEN
RED LINE F1 RACE
ROBOCOP VS TERMINATOR
ROCKY RODENT
SHADOW RUN
STREET FIGHTER
STREET FIGHTER II TURBO
STRIKER
SUNSET RIDER
SUPER BOWLING
SUPER JAMES POND
SUPER NINJA BOY
SUPER OFF ROAD BAJA
SUPER R-TYPE
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER TURRCAN
SUPER WRESTLMANIA
T2 JUDGEMENT DAY
TAZMANIA
TECMO BOWL
THE 7 TH SAGA
THE GREAT WALDO SEARCH
THE MAGICAL QUEST

SUPERNINTENDO

TINY TOON
TOP GEAR 2
VEGAS STAKES
WING COMMANDER
WINGS
WORLD HERO
YOSHIE COOKIE
YOSHIE SAFARI

MEGADRIVE

AERIEL MARMAID
AGASSI TENNIS
ALADDIN
ALIEN II
ASTERIX
BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON
BLASTER MASTER II
BOB
BUBSY BOBCAT
CASTEL OF ILLUSION
CHAMPIONSHIP BOWLING
CHUCK ROCK II
COOL SPOT
DAVIS CUP TENNIS
DINOSAURS FOR HIRE
DOUBLE DRAGON III
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
F-1 RACING
FATAL FURY
FIFA INT. SOCCER
FLASHBACK
GAUNLET IV
GENERAL CHAOS
GOLDEN AXE III
GUN STAR HERO
HAUNTING
HOOK
J. CAPRIATI TENNIS
JAMES BOND
JAMES POND 8
JORDAN VS BIRD
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
KID CHAMALEON
KING SALMON
LETHAL ENFORCER
LHX ATTACK CHOPPER
LOTUS TURBO
MC DONALD TREAUSURE LAND
MEGA GAMES I
MEGA GAMES II
MORTAL KOMBAT
MUHAMAD ALI BOXING
NBA ALL STAR CHALLENGE
NHL HOCKEY 94
PACMANIA
PGA TOUR GOLF II
PIGSKIN
PRO-AM
PRO-STRIKER J. LEAGUE
PUGSY
RASTAN SAGA

OFFERTE CONSOLLE

SUPERNES L. 250.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 249.000

GAME BOY + TETRIS L. 145.000

AMIGA CD 32 L. 689.000

MEGADRIVE II SONIC II L. 299.000

3DO PANASONIC L. 1.448.000

OFFERTE DEL MESE

SUPERNINTENDO + CAVO SCART + JOYPAD con 2 GIOCHI L. 329.000

MEGADRIVE II PAL B + JOYPAD + 2 GIOCHI L. 329.000

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ

ARIVIVIS

CARD IDENTIFICATION

CARD N° 00593100

RITIRO DELL'USATO

S. NES

ADDAMS FAMILY	L. 39.000
ALIEN 3	L. 40.000
JIMMY CONNOR'S	L. 40.000
NIGEL MANSELL	L. 40.000
VOLLEY BALL	L. 49.000
STREET FIGHTER II	L. 59.000
STAR FOX	L. 59.000
STAR WING	L. 40.000
MARIO ALL STAR	L. 40.000
COOL SPOT	L. 40.000

MEGA D.

COOL SPOT	L. 39.000
JUNGLE STIKE	L. 39.000
BUBSY	L. 39.000
FLASH BACK	L. 39.000
TURTLES	L. 39.000
CAPITAN AMERICA	L. 39.000
JURASSIC PARK	L. 39.000
WIMBLEDON	L. 39.000
X-MAN	L. 39.000
STREET FIGHTER II	L. 49.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

MEGADRIVE

ROAD RUSH II
ROCKET KNIGHT ADVENTURE
SHINING FORCE
SHINOBY III
SONIC SPINBALL
SPIDERMAN
STREET FIGHTER 2 TURBO
STRIDER II
SUMMER CHALLANGE
SUPER BATTLETANK
SUPER HANG ON
SUPER KICK OFF
SUPER MASTER GOLF
SUPER THUNDER BLACK
TECNO CLASH
TERMINETOR II
TMNT TOURNMENT FIGHTER
TURTLES
ULTIMATE SOCCER
VIRTUAL PINBALL
WIMBLEDON
WORLD OF ILLUSION
WWF ROYAL RUMBLE

GAME BOY

ALIEN III
ALL STAR CHALLENGE
ASTERIX
BARBIE
BATTLE BLUE
BIONIC COMMANDO
BUGS BUNNY II
BUSTER BROTHER
CHUCK ROCK
COOL WORLD
DIG DUG
DR. FRANKEN II
DRACULA
DUCKTALES I
DUCKTALES II
EMPIRE STRIKE BACK
FELIX THE CAT
FINAL FANTASY III
FOUR IN ONE 2
GOAL
GOLF
GREMLINS 2
JIMMI CONNOR'S
JOE & MAC
JURASSIC PARK
KICK OFF
KID DRACULA
LAST ACTION HERO
MICKEY MOUSE
MORTAL KOMBAT
MR. DO
MUHAMAD ALI BOXING
OUT OF GAS
PINBALL DREAMS

GAME BOY

PIT FIGHTER
POPEYE II
ROBIN HOOD
SNOOPY'S
SPACE CADET ADVENTURE
SPIDERMAN 3
SPORT ILLUSTRATED FOT.
SPOT
SUPER GHOST BUSTER
SUPERMARIOLAND 2
TERMINATOR 2
TINY TOON I
TINY TOON 2
TITUS THE FOX
TOM & JERRY 2
TOP RANK TENNIS
TURTLES RADICAL
WE'RE BACK
WWF KING OF THE RING
ZELDA

GAME GEAR

AERIEL MARMAID
ALIEN SYNDROME
CHAKAN
CHUCK ROCK
COSMIC SPACEHEAD
DEFENDERS OF OASIS
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
G-LOC
GEAR WORKS
GEORGE FOREMAN BOXING
GLOBAL GLADIATOR'S
GP MONACO II
HOME ALONE
HOOK
INDIAN JONES
JOE MONTANA FOOTBALL
JURASSIC PARK
LEMMINGS
MASTER OF BARNESS
MORTAL KOBAT
OLIMPIC GOLD
OPTIFANT
OUT RUN
PAPER BOY
PRINCE OF PERSIA
SHINOBY II
SIMPSON
SONIC
SONIC 3
SPIDERMAN
STAR WARS
SUPER SPACE INVADERS
TAILSPIN
TERMINATOR
ULTIMATE SOCCER

NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

SUPERNES
SENSIBLE SOCCER
NBA SHOWDOWN
CLAYFIGHTER
CLIFFHANGER
FATAL FURY II

MEGADRIVE
SENSIBLE SOCCER
ROBOCOP VS TERMINATOR
NBA JAM
SONIC III
VIRTUAL RACING

GAMEBOY
TINI TOON II
DUCK TALES II
LAST ACTION HERO
SENSIBLE SOCCER
ALADDIN

GAME GEAR
GEAR WORKS
CHUCK ROCK II
POTIFANT
SONIC III
ECCO THE DOLPHIN

OFFERTE DEL MESE

FIGHTER STICH S/NES L. 99.000

HANDY BOY L. 49.000

"La Giraffofferta"

Inoltre disponibili tutte le ultime novità, Importazione diretta da USA e Giappone, arrivi settimanali.
Richiedi il Listino Completo con tutti i titoli disponibili per la tua Console preferita
Abbiamo disponibili inoltre titoli per Amiga, CD-32, PC - IBM e compatibili, il tutto a prezzi mai visti!!!
E allora, cosa aspetti?
Telefonaci ai numeri indicati dalle ore 9:00 - 13:00 e dalle ore 15:00 - 19:30 nei giorni dal Lunedì al Sabato troverai sicuramente quello che cerchi da sempre!

OFFERTE SEGA MEGADRIVE

Advanced BusterHawk	59.000	Gods	59.000	Phelios	39.000
Air Diver	39.000	Golden Axe 2	49.000	Power Athlete	59.000
Aleste	39.000	Golden Axe 3	69.000	Quack Shot	49.000
Alien Storm	39.000	Gunstar Hero	69.000	RBI Baseball IV	69.000
Alisia Dragon	59.000	Gynoug	39.000	Risky Woods	69.000
Arrow Flash	39.000	Hell Fire	39.000	Rocket Knight Adv.	69.000
Batman Returns	59.000	Hiding Ball	39.000	Runark	39.000
Batman Revenge of Joker	69.000	Hit The Ice	39.000	Saint Sword	39.000
Battle Squadron	39.000	James Bond 007	49.000	Smash TV	39.000
Battle Toad	39.000	Jordan Vs Bird	49.000	Sol Feace	59.000
Battle Wolf	49.000	Jungle Strike	69.000	Sonic 2	59.000
Bio Hazard Battle	59.000	King Of Lion	39.000	Splatter House 3	79.000
Chase HQ II	59.000	Krusty Super Fun House	39.000	Star Cruiser 2	49.000
Cool Spot	69.000	Magic Boy	39.000	Strider "	49.000
Dahna	59.000	Magic Princes	39.000	Street of rage 2	79.000
Darius 2	59.000	Mario Lemieux Hockey	49.000	Sunset Riders	49.000
Death Duel	59.000	Marvel Land	49.000	Super Hang On	39.000
Devil Crash	49.000	Mazin Saga	59.000	Super High Impact	59.000
Dino Land	39.000	Midnight Resistance	49.000	Super Shinobi 2	69.000
Double Dragon 3	69.000	NBA All Star Challenge	59.000	Tale Spin	49.000
F1 Hero	59.000	Ninja Turtles	59.000	Tetris	39.000
Fire Mustang	39.000	Outrun 2019	59.000	Tiny Toons	59.000
Forgotten World	39.000	Paper Boy	39.000	Turrican	39.000
Gaiares	49.000	Paper Boy 2	69.000	Winter Challenge	39.000
				X-Man Spiderman	69.000

OFFERTE Nintendo GAMEBOY

4 in 1 Fun Pack	39.000	Empire Strike Back	39.000	Mc.Donald Land	39.000
Addams Family	39.000	Excellent Adventure	39.000	Mickey's Chase	39.000
Adventure Island	39.000	Ferrari	39.000	North Star Ken	39.000
Aerostar	39.000	Football International	39.000	Navy Seals	39.000
Aliens	39.000	Fortress of Fear	39.000	Paperboy	39.000
Barbie	39.000	Ghostbuster II	39.000	Paperboy II	39.000
Batman II	39.000	Goal	39.000	Prince of Persia	39.000
Battle Bull	39.000	Hit The Ice	39.000	Race Drivin	39.000
Battle Toads	39.000	Home Alone	39.000	Red October	39.000
Bettle Juice	39.000	Home Alone II	39.000	Robocop II	39.000
Blades of Steel	39.000	Hook	39.000	Simpsons II	39.000
Blues Brothers	39.000	Jack Nicklaus Golf	39.000	Snow Brothers	39.000
Boulder Dash	39.000	Jordan vs Bird	39.000	Spiderman II	39.000
Bubble Bobble II	39.000	Jurassic Park	39.000	Spiderman III	39.000
Bugs Bunny II	39.000	Kick Off	39.000	Super Star II WF	39.000
Chase HQ	39.000	Krusty Fun House	39.000	Tasmania Story	39.000
Choplifter II	39.000	K.O. Boxing	39.000	Terminator II	39.000
Double Dragon II	39.000	Kid Dracula	39.000	Tiny Toon	39.000
Double Dragon III	39.000	Lemmings	39.000	Tom & Gerry	39.000
Dr. Franken	39.000	Lethal Weapon	39.000	Top Gun II	39.000
Dr. Mario	39.000	Little Mermaid	39.000	Turtles II	39.000
		Looney Toones	39.000	Universal Soldier	39.000

E.T.S. COMPUTERS

via Pertini, 21
57020 La California (LI)

TELEFONO
0586/677554
0586/677557

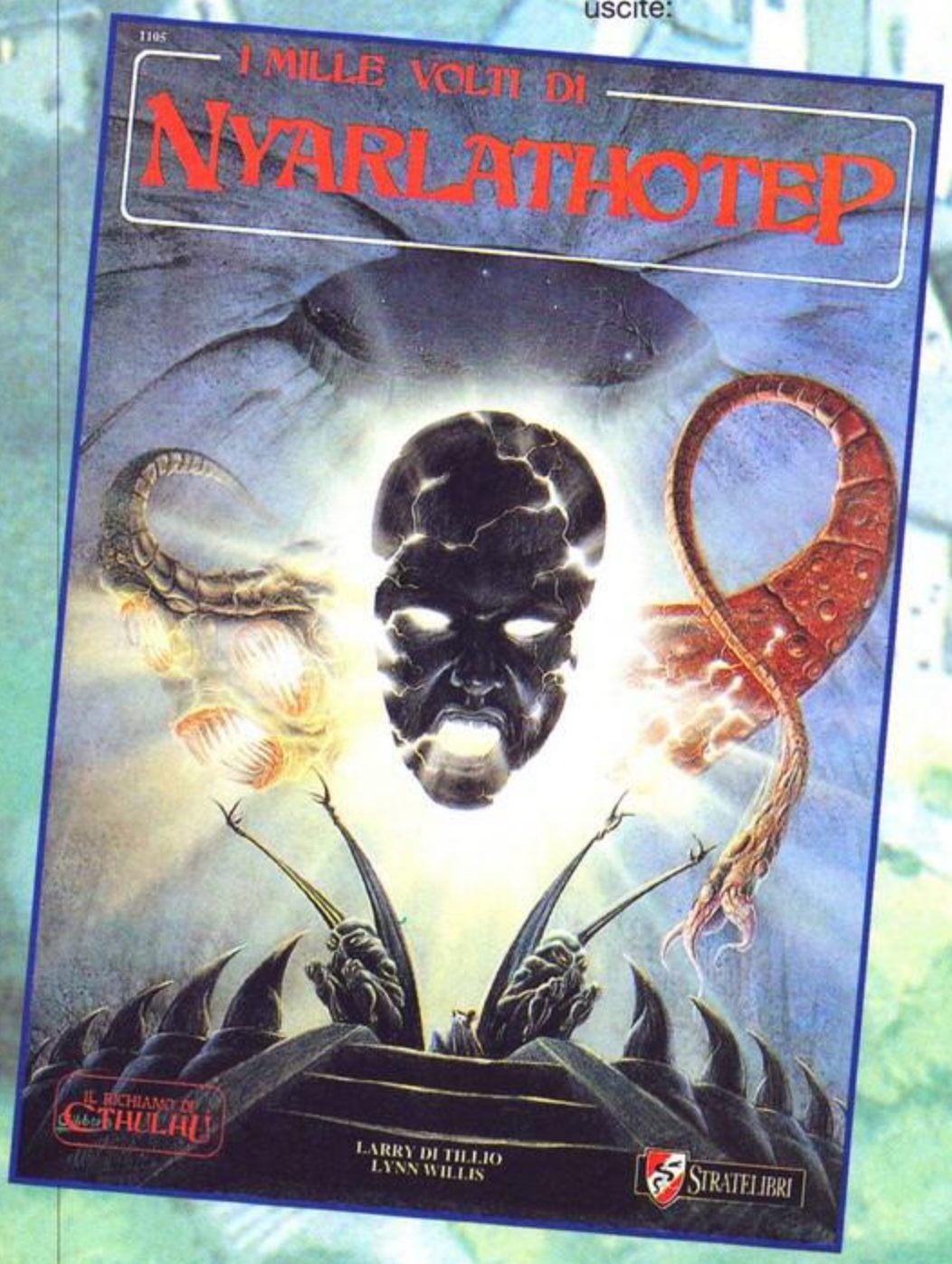
FAX
0586/677553

Prezzi IVA Compresa
Tutti i marchi e nomi registrati appartengono ai legittimi proprietari.
Garanzia 12 mesi.

R+DGUE

Bene, bene, è passato un'intero anno dalla prima apparizione di R&R sulle pagine di CM, e come tutti facciamo anche noi i propositi per l'anno nuovo. Buoni propositi? Nessuno. Cattivi? Un sacco Ah-Ah-Ah !!!.....

Come abbiamo visto nel numero scorso, il '93 stato un'anno decisamente pieno di sorprese e novità, e il numero dei Giochi usciti è stato davvero considerevole. Forse che il Gioco di Ruolo stia prendendo piede anche da noi? La cosa non può che renderci felici. Vediamo un po' che cosa è successo nell'ultimo mese dell'anno e cosa succederà in questo "interessante" (si spera) 1994. Innanzitutto le ultime uscite:



Il Gioco di Guerre Stellari ha visto l'uscita dello SCHERMO per il Gamemaster, insostituibile accessorio di gioco per riuscire a orientarsi attraverso i labirinti di opzioni disponibili per i giocatori, tra gittata e danni delle armi, particolarità di oggetti esotici e statistiche di gioco delle astronavi, dati tecnici di caccia e alieni, e...la Forza.

Stormbringer si è arricchito di un nuovo modulo d'avventura: IL LADRO D'ANIME, un colossale scenario che introduce i personaggi nel vivo della saga del Lupo Bianco, lo stesso Elric e la "sua" (?) Tempestosa.

Come detto a Dicembre Cyberpunk ha visto l'uscita di CHROMEBOOK e CREATURE DELLA NOTTE, mentre al materiale disponibile per il Gioco del Signore degli Anelli si sono aggiunti due moduli: I GUERRIERI FANTASMA e GRAN BURRONE. Il primo dettaglia abbondantemente il complesso di grotte conosciuto con il nome di La Strada dei Morti, mentre il secondo parla della Casa di Elrond il Mezzelfo, uno dei tre custodi degli Anelli Elfici, alleato della Compagnia dell'Anello. La Casa di Elrond, Rivendell, è il luogo ideale per cominciare o concludere ogni tipo di avventura, una valle incantata, immersa nella pace vigile degli Elfi, ma circondata dalla barbarie e dalla crudeltà dei selvaggi Uomini delle Colline.

Per Il Richiamo di Cthulhu, il gioco horror-investigativo basato sui racconti di H.P. Lovecraft, è uscito il modulo I MILLE VOLTI DI NYARLATHOTEP, colossale campagna in giro per il mondo che opporrà gli investigatori alle macchinazioni del Chaos Strisciante, il Messaggero dei Grandi Antichi.

Queste le ultime uscite targate Stratelibri, di cui comunque avevamo già avuto modo di parlare.

Vampiri, una delle assolute novità del '93 ha visto l'uscita del suo primo modulo d'avventura: CENERE ALLA CENERE.

Nell'America Gothic-Punk ritratta da Vampiri ci sono dei terribili predatori ad infestare le jungle di acciaio e cristallo delle grandi città: esseri freddi e spietati che popolano le paure egli incubi dei mortali fin dalla notte dei tempi, e la cui discendenza può essere tracciata attraverso i secoli fino allo stesso Caino. I Vampiri cacciano i mortali, le "Vene", come li chiamano, ma spesso si cacciano l'un l'altro invischiati nella Jihad, la guerra fraticida per il con-

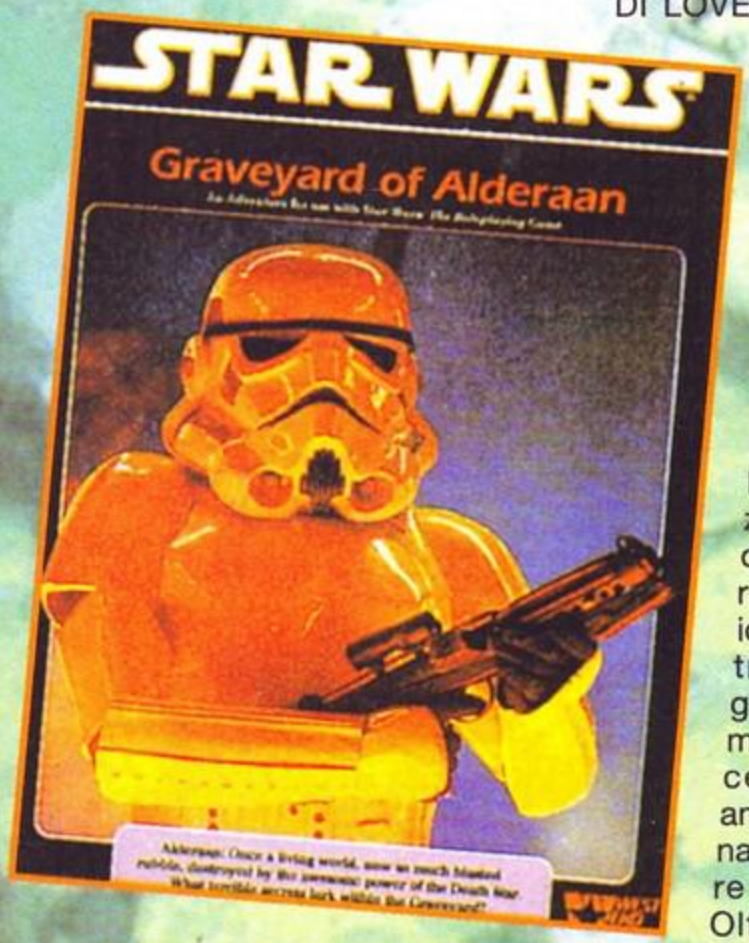
trollo del mondo. Con Cenere alla Cenere i personaggi, Vampiri non da molto, vengono precipitati nei vortici di intrighi e violenza che popolano le notti di Chicago in una lotta sanguinaria per il controllo della città. Un modulo [illegible] uno scenario avvincente [illegible] dei giochi più interessanti del pa-

norama italiano. Ideale per iniziare una Cronaca, e per condurre per mano Narratori e Giocatori attraverso i meandri di follia e violenza del mondo di Vampiri.

La fine dell'anno ha visto la nascita di una espansione per il gioco Simulacri. Strutturato in maniera tale da poter essere usato come un sistema universale di regole, Simulacri si è arricchito di una ambientazione che di sicuro appassionerà molti: il mondo di KEN SHIRO.
La terra devastata da guerre atomiche, le città oasi in mezzo a deserti di morte, e dovunque razziatori, predatori, sbandati e guerrieri guidati da condottieri potenti e astuti, nelle cui mani giacciono i segreti di antiche scuole di combattimento, armi definitive in un mondo post-olocausto, bisognoso di un condottiero e di un eroe che gli restituisca la speranza.

Ma veniamo ora alle novità: in pillole diremo che presto vedremo l'uscita di moduli come l'ATLANTE N°5 (dedicato agli Orchi di Tar e agli Umanoidi delle Terre Brulle) per D&D, made in EG. Dalla DAS arriveranno gioielli del calibro di CHICAGO BY NIGHT, un vero e proprio Sourcebook sulla più infernale città degli Stati Uniti (Vampiri), mentre GURPS darà i natali a GURPS CYBERPUNK, per gestire le ambientazioni e le partite nel mondo futuribile dei racconti di Gibson.
Di tutti questi daremo maggiori informazioni nei prossimi numeri.
Qualche cosa di nuovo anche dal fronte Stratelibri, dove prodotti che bollono in pentola da un po' di tempo verranno messi in commercio nelle prime settimane del nuovo anno. Si tratta di moduli per i giochi Girsa, Stormbringer e per Il Richiamo.
Quest'ultimo avrà finalmente L'ATLANTE DI LOVECRAFT, una guida ragionata alle principali località misteriose del nostro pianeta: tombe, cerchi di pietra, templi, tutte località reali, con le relative informazioni Cthuloidi del caso per renderli teatri ideali delle lotte tra follia e ragione e tutto il materiale necessario per ambientarvi scenari per avventure e campagne. Oltre a ciò sarà disponibile il modulo IL GIORNO DELLA BESTIA, una campagna più accessibile del titanico Mille Volti, ma comunque interessante: articolata su 8 capitoli con due scenari alternativi, porterà gli investigatori in tre differenti continenti, da New York all'Egitto, dal Perù a San Francisco, per fermare l'avvento di ciò che è conosciuto esclusivamente con il nome di La Bestia e della sua confraternita di adoratori.
Per Guerre Stellari il CIMITERO DI ALDERAAN sarà il primo modulo di avventura, come già annunciato, all'interno del quale i pericoli si susseguiranno con una frequenza spaventosa (per l'Alleanza ma anche per i suoi agenti), attraverso i resti del pianeta distrutto, truppe imperiali, alieni e con la comparsa eccezionale del Millenium Falcon e del suo ancor più eccezionale equipaggio.
Se giocate a Stormbringer, e se vi è piaciuto Il Ladro d'anime, allora non dovrete lasciarvi scappare LA SPADA NERA, seguito del precedente modulo e ancora più divertente, all'interno del quale saranno svelati alcuni dei misteri presentati ne Il Ladro d'Anime.
Ma è prevista anche un'uscita per gli appassionati di Tolkien, sarà infatti disponibile il modulo geografico I CAVALIERI DI ROHAN, riguardante uno dei più feroci e nobili popoli della Terra di Mezzo, le loro abitudini, i loro costumi e la loro storia, oltre a spunti per avventure nella grande terra di Rohan.
Per il momento è tutto, fino alla prossima, Buon Divertimento

Christian Antonini



VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

SNES/FAMICOM
Super Empire Str. Back
Fatal Fury 2
Sensible Soccer

MEGADRIVE
Fifa Soccer
Sensible Soccer
Turtles Tour Fight.

NEO GEO
Fatal Fury 2 Special - Art Of Fight 2
Samuray Shodown

NINTENDO

• SuperNes	L. 270.000
• SuperNes + StrFight II	L. 348.000
• SuperNes + SuperMario All Stars	L. 315.000
• SuperNes + Star Wing	L. 318.000
• Giochi a partire da	L. 69.000

5 GIOCHI GAME BOY A L. 100.000

SEGA

• MD II + gioco	L. 257.000
• MD II + Sonic 1 e 2	L. 324.000
• MD II + Aladdin	L. 307.000
• MD II + Street Fighter	L. 342.000
• MEGA CD II + gioco	L. 529.000
• Giochi MD	da L. 39.000
• Giochi Mega CD	da L. 69.000
• 5 giochi Master System	L. 100.000

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD
AMIGA 32

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI
I GIOCHI DEL
MEGADRIVE,
SUPERNES / SUPERFAMICOM

TELEFONA PER
SAPERNE DI PIÚ AL N.
02/ 29402806

CONSEGNA IN 24 ORE

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146- M.M. Loreto

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!

SUPER MARIO WATCH®

PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO GiG® nel paese delle meraviglie

LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome _____ cognome _____

via _____ n° _____ città _____

provincia _____ cap _____ tel. _____

Tipo di consolle posseduta: data di nascita _____

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Altre marche

☐ _____ Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello _____

Scegli il modello che preferisci:

☐ ☐ ☐ ☐

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31 - 1 - 94

ARMANDO TESTA SPA

© 1993 LINEA GIG ©1993 NINTENDO MODELLI DEPOSITATI. OGNI CONTRAFFAZIONE VERRÀ PERSEGUITA PENALMENTE

CONSOLIAMOCI

Eccoci di nuovo al solito appuntamento mensile con Consoliamoci, la rubrica delle inserzioni più bella dell'intero universo. Inutile ricordarvi il nostro indirizzo, ovvero
Xenia Edizioni
Console Mania - Consoliamoci
Casella Postale 853
20101 Milano,
come il fatto che insieme al vostro annuncio DEVE essere allegata la fotocopia di un documento. Per questo mese le raccomandazioni sono finite...

Silvia

Vendo **Game Gear** più trasformatore e sei stupendi giochi. Il tutto a L. 300.000. Telefonare allo 02/9316363 e chiedere di Roberto.

Vendo, scambio e acquisto giochi per **Neo Geo**. I giochi che posso vendere o scambiare sono i seguenti: Fatal Fury, Baseball Stars, Ghost Pilot e Cyberlip. Telefonare allo 02/2566602 e chiedere di Simone (dalle ore 20:00 alle ore 22:00).

Vendo **Mega Drive** con un joypad e dieci giochi, il Mega CD con tre giochi. Il tutto a L. 1.300.000. Telefonare allo 0761/341837 e chiedere di Leonardo.

Scambio **Mega Drive** versione Pal e Scart più tre giochi: Sonic, Streets of Rage, Last Battle con Super Famicom, Super Nes o Super Nintendo con almeno due dei seguenti giochi: Super Mario World, Final Fight, Street Fighter II, Adventure Island, The Magical Quest, Super Ghouls'n'Ghost, Fatal Fury, Tiny Toons o altri. Telefonare allo 0884/62150 e chiedere di Giuseppe.

Scambio **Neo Geo** più Fatal Fury con Mega Drive con almeno cinque giochi. Telefonare allo 0432/881335 e chiedere di Gianluca.

Vendo per **Sega Mega Drive** i seguenti giochi a L. 35.000 l'uno: Altered Beast, Streets of Rage, Out Run, Strider (giapponese), Paladin (giapponese), Golden Axe, Mercs, Super Monaco G.P., Wonderboy V (giapponese). Telefonare allo 0331/684531 e chiedere di Gianluca (dopo le ore 18:00).

Vendo moltissime cartucce per **Nes**; tutte con istruzioni e imballi originali e garanzia. Alcuni titoli sono: Super Mario Bros, Joe & Mac, Turtles II, Battletoads, Star Wars, Mega Man I & III, Double Dragon II, Batman. Il prezzo varia da L. 35.000 a L. 45.000 l'una. Telefonare allo 011/8223352 (ore pasti) o allo 011/8998540 (pomeriggio) e chiedere di Dario o Laura.

Vendo **Game Gear** giapponese più cinque giochi, alimentatore, Switchstix a L. 450.000 trattabili. Telefonare allo 0885/420126 e chiedere di Piergiorgio (ore pasti).

Vendo **Game Boy** completo di cuffie stereo, cavo connettore per gioco multiplo ed i seguenti giochi: Tetris, Home Alone e Dottor Franken. Il tutto a l. 200.000. Telefonare allo 0422/261073 e chiedere di Ronnie.

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive**: Dick Tracy, Fantasia, Turbo Out Run, Ghostbusters, James Buster Douglas (Boxe), John Madden Football '92, Super Hang On, Streets of Rage II. Vendo ogni cassetta a L. 50.000 eccetto Streets of Rage II, che vendo a L. 70.000. Telefonare allo 02/6122902 e chiedere di Luca (ora cena).

Vendo per **Mega Drive** le seguenti cartucce: Flashback, Micro Machines, Sonic II e Mutant League Football. Telefonare allo 079/795005 e chiedere di Olaf.

Vendo **Mega Drive** italiano Pal con tre giochi a L. 300.000 o con cinque giochi a L. 400.000. Vendo inoltre Zelda III e Street Fighter per Nes (o Super NES? NdAlex) a L. 75.000 l'uno. Telefonare allo 0923/841044 e chiedere di Salvatore. Chiamare dopo le ore 18:00.

Scambio càrtucce per **Super Famicom** e **Super Nes**, tra cui: Dead Dance, Starwing, Street Fighter II Turbo, Mickey Mouse, Axelay e molti altri. Telefonare allo 0425/422226 e chiedere di Federico.

Vendo **Game Boy** più Tetris, Super Mario Land II a L. 150.000 trattabili. Oppure vendo la singola cartuccia Super Mario Land II a L. 45.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Mega Drive: Sonic II a L. 60.000, Rolling Thunder (giapponese) a L. 55.000, Truxton a L. 50.000, Streets of Rage a L. 65.000, Gynoug a L. 50.000, Rent a Hero a L. 40.000, Phantasy Star III a L. 40.000, Sword of Vermillion a L. 40.000, Road Rush a L. 55.000. Vendo infine i seguenti giochi per Lynx a l. 45.000 l'uno: Rygar, Scrapyard Dog e Electrocop. Telefonare allo 0824/54389 e chiedere di Paolo o Alberto.

Vendo **Sega Mega Drive** più Arcade Power Stick, Control Pad e convertitore Mega Drive/Master System. Tutto a buon prezzo. Telefonate allo 02/9691292 e chiedere di Alessandro (dalle ore 14:30 alle ore 15:30).

Vendo **Super Nintendo** (Gig) più Super Mario IV più convertitore e presa scart. Telefonate allo 0421/350615 e chiedere di Wladi.

Vendo **Sega Master System** II completo di un pad, Alex Kidd In Miracle World in memoria. Il tutto a L. 175.000 trattabili. Vendo inoltre, sempre per Master System molti giochi. Telefonare allo 041/926779.

Scambio **Super Famicom** più adattatore americano, due joypad, alimentatore, cavo scart o monitor e nove giochi, con un Turbo Express più alimentatore e due giochi oppure con PC Engine Duo più qualche gioco o ancora con un Mega Drive NTSC completo di almeno dieci giochi. Telefonare allo 0431/33514 e chiedere di Alessio.

Vendo **Neo Geo** più quattro giochi (Art of Fighting, World Heroes, Fatal Fury, Nam 75) e due joypad a L. 1.350.000 non trattabili. Telefonare allo 031/278408 e chiedere di Alessandro.

Vendo e scambio per **Super Nintendo** i seguenti giochi: Street Fighter II, Axelay, Super Contra, Valken, Super Star Wars, Super Mario World, Super Soccer, Super Ghouls'n'Ghost, Joe & Mac, King of Monsters, telefonare allo 0773/904224 e chiedere di Federico Mandoli.

Scambio alla pari le seguenti cartucce per **Megadrive**: Jordan vs Bird, Desert Strike, World Cup 90, 688 Attack Sub, Wimbledon, NHL Hockey 94, HVP Baseball, Davis Cup Tennis. Telefonare allo 06/9888334. Annuncio valido solo per Roma e provincia.

Vendo Game Gear completo di adattatore e quattro giochi a L. 340.000. Telefonare allo 0421/679364 e chiedere di Luca (ore Pasti).

Vendo per **Super Nintendo** le seguenti cassette italiane: Road Runner (L. 80.000) e Turtles in Time (L. 70.000). Sono anche disposto a scambiare le cartucce sopra enunciate con altre (meglio se simulatori di volo o di formula uno). Vendo inoltre per Game Gear italiano le seguenti cartucce: Donald Duck (L. 40.000), Chess Master (L. 50.000), Chuck Rock (L. 45.000) e Sonic II (L. 40.000). Sono anche disposto a scambiarle con: Mortal Kombat, Taz Mania, Chase H.Q. e World Series Baseball. In più regalerò ai compratori Master Gear Converter. Telefonare allo 02/987442 e chiedere di Alessandro.

Vendo per **Game Gear** accessorio TV Turner e nove fantastiche cartucce a L. 150.000. Oppure vendo a L. 80.000 TV Turner e a L. 80.000 le nove cartucce. Telefonare allo 0784/202449 e chiedere di Alberto possibilmente ore pasti.

Vendo per **Super Nes** le seguenti cartucce: Street Fighter 2 Turbo (L. 140.000), Mortal Kombat (L. 120.000), WWF Royal Rumble II (120.000) e molti altri, tutti a buon prezzo. Telefonare allo 085/96716 e chiedere di Dino o Gianluca.

Vendo per **Mega Drive** la cartuccia "Sirenetta" a L. 40.000. Telefonare allo 010/6379886 e chiedere di Luca ore pasti.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Shadow of The Beast a L. 70.000, Terminator a L. 80.000 e Super Thunder Blade a L. 60.000. Telefonare allo 0545/45040 e chiedere di Alberto.

Vendo **Game Gear** con nove giochi, lente di ingrandimento e la borsa viaggio. Il tutto a L. 400.000 trattabili. Sono anche disposto a vendere ogni oggetto singolarmente. Telefonare allo 02/3311470 e chiedere di Stefano.

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive** a L. 40.000 l'uno: Sonic, Strider, Wrestle War, Spider Man, Ghouls'n'Ghost. Vendo inoltre le cartucce in blocco a L. 160.000. Vendo inoltre la console Game Boy più i seguenti titoli: Bubble Bobble, Mario Land II, Turtles II. Il tutto a L. 150.000. Telefonare allo 02/9421082 e chiedere di Moreno.

Cerco **Game Gear** possibilmente corredato di qualche accessorio e con qualche cartuccia. Vendo inoltre le seguenti cartucce per Mega Drive: Forgotten Worlds (L. 50.000), Altered Beast (L. 30.000), Thunder Force II (l. 45.000) e Rambo III (L. 55.000). Sono anche disposto a vendere le cartucce in blocco a L. 150.000. Telefonare allo 051/848957 e chiedere di Gabriele.

Vendo per **Game Gear** la cartuccia Sonic a L. 45.000 trattabili. Vendo inoltre giochi per Commodore 64 a L. 10.000 l'uno (su cassetta). Telefonare allo 0041/91/480364 e chiedere di Paolo. Annuncio valido solo per Mendrisiotto, Lunganese, Varese e provincia e Como e provincia.

Vendo **Sega Game Gear** con le seguenti cartucce: Sonic, Super Kick Off, World of Illusion, Shinobi e Out Run. Il tutto a L. 300.000. Telefonare allo 0321/56270 e chiedere di Ivo (dalle ore 15:30 in poi).

Vendo **Neo Geo** completo di due joystick, sette giochi e tutti i cavi a L. 790.000. Telefonare allo 0585/250669 e chiedere di Umberto.

Select

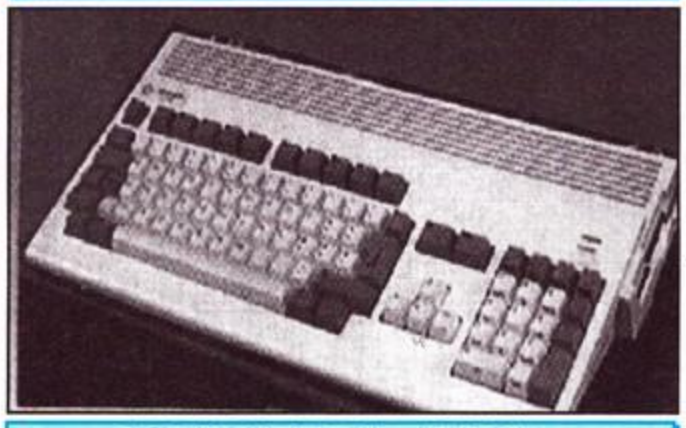
P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA



COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600 con 4 giochi originali	L. 449.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
NOVITA' AMIGA CD-32 2 Giochi	Telefonare

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 149.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 139.000
Drive interno per amiga 2000	L. 139.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Digitalizzatore audio stereo	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 80 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.690.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 80 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.190.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.249.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES EUROPEO CON
SUPERMARIO ALL STAR
1 JOYPAD ALIMENTATORE
PAL + SCART

TELEFONARE

COME SOPRA MA CON
STREET FIGHTER II

TELEFONARE

MEGADRIVE2 PAL/SCART

TELEFONARE

GAME GEAR CON 4 GIOCHI

TELEFONARE

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 - 80 - 120 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000

COMMODORE 1084S
L. 399.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 100 colore	L. 490.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ-48 80 col. B/N	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

COMPUTER VIDEOGIOCHI:

Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

commodore

SNK Neo-Geo

SuperNintendo

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI E TUTTE LE CONSOLLE

NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI.
LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ. VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!

4 GIOCHI MASTER SYSTEM
L. 99.900
4 GIOCHI NINTENDO
L. 99.900
3 GIOCHI MEGA DRIVE
L. 99.900
3 GIOCHI GAME BOY
L. 99.900
3 GIOCHI GAME GEAR
L. 99.900

GAME BOY L. 89.900

E TANTI ALTRI TITOLI A PREZZI STREPITOSI!!!

ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA! PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS s.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

TUTTI I MARCHI SONO DI COMPENTENZA DEI PROPRIETARI.

CONTROL YO

Sinceramente questo mese non so proprio cosa scrivere, ormai tutti sapete di cosa tratta questa rubrica, sapete anche come far pervenire una vostra eventuale missiva (ma per chi non lo sapesse ci sono sempre qui io a ricordarvelo: Xenia Ed - Console Mania - Rubrica Control Your Console (o se preferite "CYC" - trucco per la X console - Casella Postale 853 - 20101 Milano), ma soprattutto SAPETE che, per rendere la vita un po' più facile al sottoscritto, dovete assolutamente specificare nell'intestazione della busta per che tipo di console è il trucco spedito. Chiaro?

DaveDave

GAME GEAR BUSTERS

MORTAL KOMBAT

Come per la versione Mega Drive, anche sul GG esiste un trucco per "eliminare" le censure... Non dovete fare nient'altro che tenere premuti (alla terza schermata) i tasti 1 e 2 ed andare continuamente su e giù con il joystick. Se appare la scritta "NOW ENTERING COMBAT" il gioco è fatto!!! Ringraziate tutti felici Jekyll e Tus...

SUPER MONACO GP 2

Ecco una bella scorpacciata di codici anche per GG!

Circuito	Password		
2	BPBYCYOO	9	NWFJPIGN
3	MLTQYOTJ	10	PJTNHVHU
4	FTGDWQWV	11	MWMQRKPJ
5	JDPHFBEN	12	EMZPDLWD
6	FRYDWZWL	13	PCFNNDXJ
7	ERJPBZOZ	14	BRTZNOJF
8	JSHHMJVV	15	VGWWNRZF
		16	QBGOZSFJ

Infiniti ringraziamenti a Luca, il capitano delle console (almeno così dice di essere... NdD)..

SUPER FAMICOM BUSTERS

SUPER MARIO KART

Questa ancora non l'avevamo sentita: se si sceglie il time trial, mentre selezionerete il vostro personaggio sarà possibile, con il secondo pad, scegliere il vostro avversario. Ma sarà veramente utile? Ringraziamo comunque il nostro Mike...

TOP GEAR

Ecco a voi tutte le password del livello Professional:

FOUR MEG
LEGEND
THE WORLD
LETSRACE
ALCHEMY
LOOPER
SEASONAL

Se queste non vi bastano puppiamoci anche quelle del livello Championship:

EDUCATED
OILCLOTH
WRECKAGE
CARACOLE
EPYLLION
GLUCAGON
KEELSON

Siete felici ora? Beh, se sì non ci resta che ringraziare calorosamente il caro Tetsuya Wakatsuky...

SUPER CASTLEVANIA IV

Lo so, lo so, molti di voi conosceranno già il seguente trucco, lo ripropongo comunque qui per tutti quelli che se lo fossero lasciati scappare. Inserite i simbolini nel seguente ordine (dove 0 sta per spazio vuoto, P per pozione, A per ascia, C per cuore):

P 0 0 A
A P 0 C
0 P 0 0
0 A A 0

P.S. Quasi mi dimenticavo di dirvi a cosa serve la seguente password: ma è ovvio, serve a combattere con il conte Dracula!!! Ah, un attimo, un'altra precisazione: il nome che dovete inserire (altrimenti il codice non verrà accettato) è LEONARDO. Mille grazie a Leonardo Sechi...

NHL HOCKEY '93

Password anche per questo giochetto sportivo:
quarti di finale con i Pittsburgh:
BNTDK8L5BYVWOBK9
semi finali:
BNZJ2VN85FN4O235
finali: BN4N67YGJ78OT497
Se qualcosa non dovesse funzionare provate un po' a scambiare le "O" con gli zeri "0". Grazie sempre ed esclusivamente a Gabriele Tarsia Incuria...

THE MAGICAL QUEST

Nel primo mondo, al terzo livello, dentro alla tana della lontra, si possono trovare due vite extra (sì, d'accordo, ma dove? NdD). Ringraziamo comunque Emiliano Righi...

STREET FIGHTER 2 TURBO

Ecco un trucco che forse non tutti conoscono (me compreso): dopo il logo Capcom, premete nell'ordine giù, L, su, R, Y, B, X, A sul secondo joypad. Se tutto ha funzionato si dovrebbe sentire un suono. Beh, ora se provate a giocare in modo turbo si dovrebbe avere la possibilità di selezionare cinque ulteriori velocità di gioco... Grazie a Stefano Alessi...

POP'N'TWIN BEE

Pausate il gioco e premete A, Y, A, Y, L, R, X, B, B, quindi togliete la pausa e sarete invincibili. Se invece mettete in pausa e premete select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, select, togliendo la pausa, si ottiene massima energia. Sempre con lo stesso sistema, ma premendo A, B, Y, X, R, L, SU', SINISTRA, GIU', DESTRA, A, A, A, si ottiene il massimo numero di crediti. Facile le vita, eh?

AXELAY

Pausate il gioco, togliete la pausa, pausate di nuovo, ora premete select, su, giù, sinistra, destra, Y, B, X, A. Togliendo la pausa si ottiene l'invincibilità...

UR CONSOLE

MEGA CD BUSTERS

SOL FEACE

Lo so, lo so, il gioco è vecchio, ma visto che è incluso in omaggio in alcune versioni del MCD, perché non fare in modo di facilitarvi la vita? Ecco cosa dovete fare: innanzitutto dovete premere, nello schermo dei titoli, i tasti A, B, C, A, B, C, B, C, B, A,, quindi, dopo un effetto sonoro,, premere start. Ora andate nello schermo config e troverete due nuove voci, "start" e "mode", con start potrete selezionare il livello di partenza, mentre con mode potrete, tenendo premuto il tasto A e direzionandovi verso destra per alcune volte, ottenere l'invincibilità una volta apparsa sullo schermo la parola "mutechi", che dovrebbe significare invulnerabilità...

COBRA COMMAND

Andate nello schermo "game start" e premete alto, sinistra, destra, destra, alto e quindi start. Ora potrete, direzionandovi a destra o a sinistra, cambiare il livello di partenza... Grazie ancora a Thomas Maniero...

GAME BOY BUSTERS

DYNABLASTER

Provate un po' a inserire "4MN8XP4P" come password e ditemi poi cosa succede...Ringraziamo di nuovo il caro Leonardo Sechi...

MASTER SYSTEM BUSTERS

PAC MANIA

Nel primo quadro (quello con i mattoncini blu e bianchi) mangiate soltanto le pilloline gialle piccole , quando resteranno solamente quelle grandi comparirà al centro dello schermo una moneta d'oro, se la prendete vi porterà in un mondo segreto... Grazie grazie grazie a Pandolfo Sebastiano...

WIMBLEDON

Per accedere all'ultimo torneo selezionate il "Tour Mode" ed inserite la seguente password: BBL LLE FNI. Un sacco di grazie a Givanni Iengo...

NES BUSTERS

IMPOSSIBILE MISSION

Per accedere facilmente ai livelli superiori, queste sono le password:

Livello	Password
2	HMPR
3	KMVW
4	XDGJ
5	TVJL
6	QBYZ

CODICE PER IL COMPUTER FINALE: MTKN

Grazie mille a Terminator (ma che bel nome originale... NdD).

MEGA DRIVE BUSTERS

THUNDER FORCE IV

Se le vite a vostra disposizione non vi sono sufficienti per terminare il gioco penso che non vi dispiacerebbe averne uno stock di 99, vero? Beh, non dovete fare nient'altro che andare nello schermo delle opzioni (A + Start) e selezionare le vite a zero. Una volta iniziata la partita potrete disporre di ben 99 vite. Grazie di cuore a Buccino Francesco...

SNOW BROS

Scommetto che questi codici saranno utili ad un sacco di gente, quindi bando alle ciance e puppiamocele immediatamente...

Livello	Password
11	IAJL
21	FJXS
31	IKAP
41	IPTZ
51	ICJL
61	AJSX

Super grazie a Gabriele Tarsia Incuria...

KID CHAMELEON

Per arrivare immediatamente all'ultimo mostro posizionatevi sull'ultimo blocco della Blue Lake Woods 2 e tenete premuto il pad giù a destra, il tasto della velocità e quello del salto...

ROAD RASH 2

Inserite quest'ultima password per cominciare dall'ultimo livello (il quinto) con 113.040 dollari e la meravigliosa "Diablo 1.000 Nitro": 4P4G 5I08. Grazie a Thomas Maniero per questo ed altri trucchi pubblicati...

GRAND SLAM

Digitate questa password "GRAND.SLAM" (completare le caselle mancanti con dei puntini) per avere avversari più forti e veloci o "CONFIG" (completare le caselle con i puntini come sopra) per attivare un utile schermo delle opzioni...

SPEEDBALL 2

Puppatevi questa bella password: LIhe CJ6r I6BE M7TH QbSt -4ow cGVD IBLO.

TINY TOON ADVENTURE

Volete possedere subito la password per avere la mappa completa e poter cominciare dal round finale? Beh, allora provate a inserire la seguente password: TQBW HXZQ ZKBW HXZQ ZGJT

Un ultimo trucco questo mese, che funziona per le missive indirizzate a CYC e può anche, con un logico adattamento, funzionare con tutte le altre rubriche epistolari della rubrica. Quello che dovete fare è molto semplice: innanzitutto non dovete, come un buon numero di lettori fanno, indirizzare le missive in Via Dell'Annunciata, ma alla Casella Postale 853, è lì per quello, poi, in secondo luogo, è inutile scrivere "Redazione Xenia" o roba del genere è molto più gradita un "CONSOLE MANIA, RUBRICA X", specificando, come ho già detto una volta (ma che dirò ancora alla fine della rubrica), per quale console "gira il trucco spedito". In più, molti di voi spediscono le missive, trucchi o lettere che siano, stampate con il computer, beh, da un canto noi apprezziamo la cosa, in questo modo sicuramente il tutto è molto più leggibile, ma porca miseria, visto che voi l'avete già battuta con il computer, acciderboli, perché non ci spedite un dischetto (in formato Amiga o MS DOS da 720k)? Il tutto ci renderebbe la vita più semplice... Facendo tutto ciò aumentereste notevolmente la probabilità di essere pubblicati!!!

Ancora una volta sono riuscito a completare la mia opera, mi raccomando, spedite, spedite, spedite...

Dave

CHE IL MASSACRO

Se avete comprato Mortal Kombat e siete stufi di continuare a farvi picchiare da tutti, se per una volta volete essere voi quelli che le danno e non solo dei sacchi da riempire di botte, allora continuate a leggere. Dopo avervi condotto, mano nella mano, alla scoperta di tutto quello che c'era da sapere su Street Fighter II, dalle mosse speciali alle tattiche vincenti, vi presentiamo finalmente anche una serie di indispensabili suggerimenti per questo nuovo e giocatissimo beat 'em up.

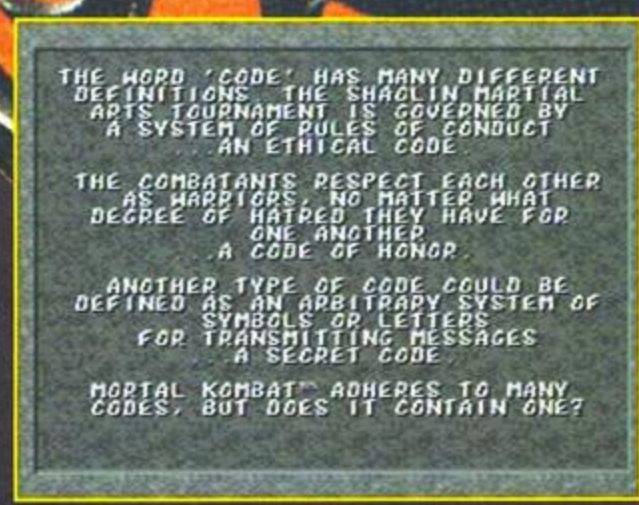
TECNICHE DI BASE E SUGGERIMENTI

Prima di iniziare a eseguire un esame dettagliato di ogni singolo combattente, conviene analizzare i colpi basilari e alcune note che potrebbero rivelarsi sempre utili. In fondo, sapere come si eseguono tutti i colpi mortali potrebbe non essere sufficiente per vincere, e poi prima di imparare a correre è necessario sapere camminare... (un po' di filosofia orientale fa sempre bene in ambito di arti marziali!)(chi dorme non litiga NdAlex).

COLPI FONDAMENTALI

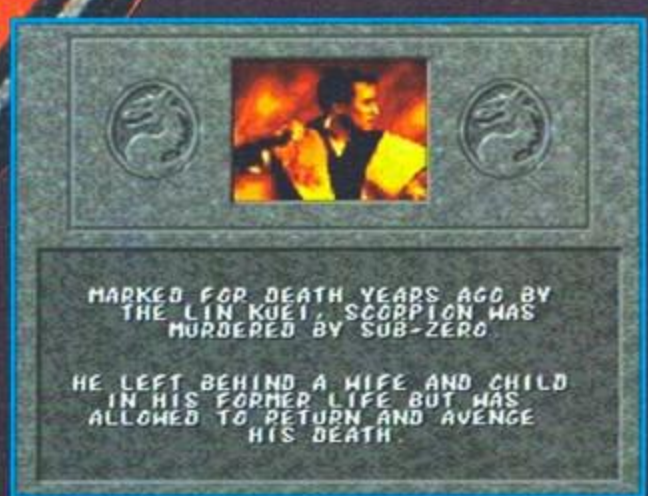
PUGNO BASSO: sicuramente non si tratta di un colpo particolarmente efficace, anzi, tra tutti è il più debole. Vi sono comunque situazioni in cui un pugno ben sferrato può fare la differenza, magari allontanando l'avversario di quel tanto che basta per poi passare a colpi più efficaci ed elaborati.
Tenete presente che occorrono ben sedici pugni per mandare a tappeto un avversario!

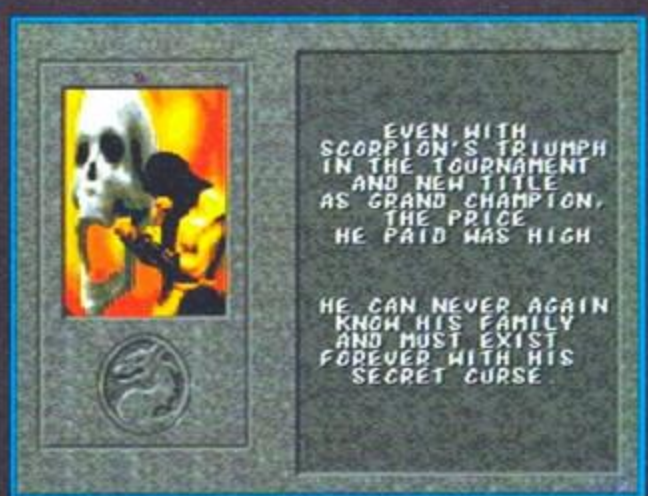
Arcade: premere il tasto "Low Punch" (pugno basso, appunto)
Mega Drive: premere il tasto "A" della console
Master System: premere il tasto "1"
Game Gear: premere il tasto "1"
Super Nintendo: premere il tasto "B"
Game Boy: premere il tasto "A"
GINOCCHIATA: sicuramente d'effetto, anche la ginocchiata non è certo la mossa migliore con cui stendere un avversario, ma la facilità della sua realizzazione permette di utilizzarla per riprendere fiato, soprattutto quando l'avversario si scatena e imperversa con colpi a distanza ravvicinata.
Arcade: premere il tasto "Low Kick"
Mega Drive: premere il tasto "B"
Master System: premere il tasto "2"
Game Gear: premere il tasto "2"
Super Nintendo: premere il tasto "A"
Game Boy: premere il tasto "B"
PARATA: naturalmente non si può sperare di concludere uno scontro stando sempre in attacco. Soprattutto per i primi tempi, è quasi certo che l'avversario riesca a trovare un varco in cui colpire. Il giocatore può dunque mettersi in parata per attutire gli effetti del colpo. Notate che abbiamo usato la parola attutire, e non annullare, in quanto anche la parata provoca una minima perdita di energia: sempre meglio che ricevere un calcio in piena faccia...
Arcade: premere il tasto "Block"
Mega Drive: premere il tasto "Start"
Master System: premere il pad indietro, seguito dal tasto "2" *
Game Gear: premere il tasto "Start", oppure ripetere l'operazione indicata per Master System
Super Nintendo: premere il tasto "R" o "L"
Game Boy: premere il tasto "A", seguito dal "B"
CALCIO BASSO: ideale per evitare un attacco alto e, contemporaneamente, colpire l'avversario. Non particolarmente rapido, è comunque più potente del pugno: ne bastano otto per stendere un combattente.



O ABBIA INIZIO...

Arcade: premere il tasto "Low Kick"
Mega Drive: premere il tasto "B"
Master System: premere il tasto "2"
Game Gear: premere il tasto "2"
Super Nintendo: premere il tasto "A"
Game Boy: premere il tasto "B"
CALCIO ALTO: stessa potenza del calcio basso.
Arcade: premere il tasto "High Kick"
Mega Drive: premere il tasto "C"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: premere il tasto "X"
Game Boy: mossa non disponibile
CALCIO RUOTATO: lento ma estremamente difficile da parare, si rivela un'arma terribile quando a usarlo è un Ninja che combatte contro Kano.
Arcade: joystick indietro, poi premere il tasto "High Kick"
Mega Drive: joy-pad indietro, poi premere il tasto "C"
Master System: joy-pad indietro, poi premere il tato "1"
Game Gear: joy-pad indietro, poi premere il tasto "1"
Super Nintendo: joy-pad indietro, poi premere il tasto "X"
Game Boy: joy-pad avanti, poi premere il tasto "B"
RANICCHIAMENTO: quando l'avversario si lancia all'attacco, e non è materialmente possibile spostarsi in tempo, può essere utile abbassarsi per evitare il colpo. A differenza della parata, il ranicchiamento non comporta alcuna perdita di energia.
Arcade: joystick verso il basso
Mega Drive: joy-pad verso il basso
Master System: joy-pad verso il basso
Game Gear: joy-pad verso il basso
Super Nintendo:joy-pad verso il basso
Game Boy: joy-pad verso il basso
SPAZZATA: un colpo estremamente rapido da eseguire, risulta estremamente efficace per sbilanciare l'avversario e guadagnare qualche frazione di secondo sulla sua reazione. Anche in questo caso, si tratta di una mossa ideale per sottrarsi alle raffiche di un avversario giunto a contatto. Se è Liu Kang a eseguirla, la spazzata diviene ancora più rapida.
Arcade: joystick avanti, poi premere il tasto "Low Kick"
Mega Drive: joy-pad verso il basso, indietro e premere il tasto "B"
Master System: joy-pad verso il basso, indietro e premere il tasto "1"
Game Gear: joy-pad verso il basso, indietro e premere il tasto "1"
Super Nintendo: joy-pad indietro, premere il tasto "A"
Game Boy: joy-pad indietro e premere il tasto "B"
UPPERCUT: si tratta della mossa ideale per infliggere dei danni a un avversario stordito. Estremamente forte (un pugno caricato dal basso verso l'alto, accompagnato dal movimento delle spalle), ha però il difetto di lasciare sguarnito chi lo esegue. Bastano cinque uppercut per mandare un avversario nel mondo dei sogni!
Arcade: joystick verso il basso, premere il tasto "Low Punch" o "High Punch"
Mega Drive: joy-pad in basso, tasto "A"
Master System: joy-pad in baso, tasto "1"
Game Gear: joy-pad in basso, tasto "1"
Super Nintendo: joy-pad verso il basso, poi premere il tasto "B" o "Y"
Game Boy: joy-pad in basso, tasto "A"
* con la parola "indietro" viene indicata la direzione opposta rispetto a quella dove si trova l'avversario. Se due azioni devono essere eseguite contemporaneamente (es: tasto e joystick verso il basso, insieme), vengono separate da un "+". In caso contrario, le azioni devono essere eseguite di seguito.

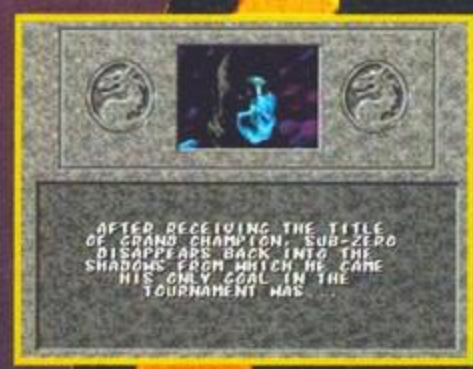




CHE IL MASSACRO ABBIA INIZIO...

TECNICHE DI COMBATTIMENTO

- eseguire combinazioni di colpi può essere un buon metodo per riuscire a colpire l'avversario. Questi, infatti, molto probabilmente riuscirà a evitare il primo attacco, ma non quelli seguenti. L'unico svantaggio è che un nemico abile può sfruttare i momenti in cui l'attaccante è scoperto a proprio vantaggio.
- non tutti i combattenti iniziano con la stessa mossa d'apertura, anche se il calcio volante è una delle più frequenti.
- un uppercut può rivelarsi abbastanza difficile da utilizzare contro combattenti agili come i Ninja (Scorpion e Sub-Zero).



BONUS

Una vittoria assoluta, ovvero un combattimento durante il quale non si è subito alcun danno, viene ricompensato con 200.000 punti. Se entrambi i round si concludono con una vittoria assoluta, il bonus totale è di ben 700.000 punti!

QUADRI BONUS

Si possono raccogliere punti cimentandosi con successo nelle prove di forza. Queste consistono nella rottura di tavole (dal legno al diamante), e vengono eseguite accumulando forza a sufficienza per poi sferrare il colpo. L'energia viene incrementata premendo rapidamente due pulsanti, mentre il colpo si effettua con la stessa tecnica della parata.
Non è comunque applicabile a Master System, Game Gear e Game Boy.

CHI E' IL PIU' FORTE?

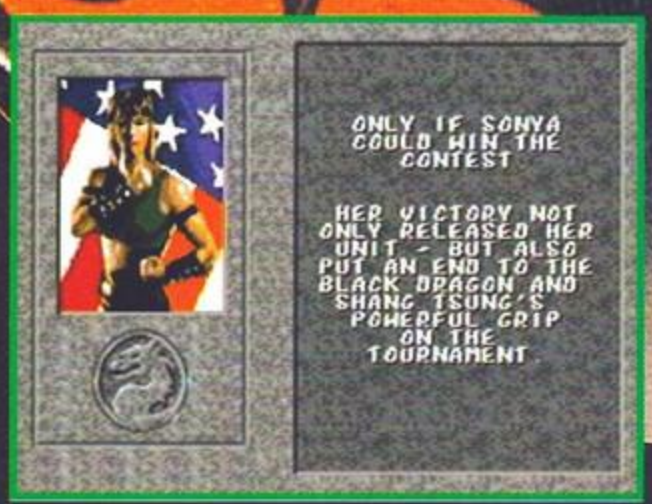
Dipende unicamente da voi. Ovviamente i personaggi possiedono diverse caratteristiche e le loro mosse possono risultare più o meno semplici, ma si tratta in linea di massima di un fatto soggettivo. Alcuni potrebbero trovarsi bene con combattenti potenti, altri con guerrieri rapidi.

SANGUE, SANGUE, SANGUE...

Per coloro che hanno un Mega Drive, è possibile accedere alle sequenze "sanguinolente" immettendo il seguente codice: A-B-A-C-A-B-B, quando il gioco termina di spiegare i vari significati della parola "code" (codice).
Su Game Gear, invece, la sequenza da eseguire è 2-1-giù-su, sempre nella schermata che parla di codici.

TROPPO FACILE!

Vi piacerebbe poter atterrare l'avversario con un solo pugno? Beh, su Megadrive è possibile! arrivati alla schermata delle opzioni (quella con scritto "Start Game" e "Options", non quella dove si sceglie la difficoltà e così via) inserite questa sequenza: giù, su, sinistra, sinistra A, destra, giù. Apparirà una simpatica scritta "Cheat Mode Enabled" o qualcosa del genere: sopstatevi ci sopra con il pad e premete Start. Voilà! Un menu segreto tutto per voi, dove potrete scegliere il quadro di partenza, visualizzare tutti i finali e attivare qlcune opzioni speciali (per ammazzare il secondo giocatore con un colpo solo dovrete selezionare "Flag 1 on", per fare la stessa cosa al primo giocatore invece dovrete modificare lo stato della Flag 2). Buon divertimento...



SCORPION

Oltre a essere un famoso gruppo musicale tedesco, Scorpion è anche un valoroso e micidiale combattente (forse nel tempo libero...). Si tratta di un Ninja, al quale non hanno [illegible] spiegato che il giallo non [illegible] più adatto [illegible] assassino che non deve farsi notare. Il viso costantemente coperto da un velo (giallo, tanto per cambiare), Scorpion può vantare una notevole agilità da sfoggiare durante i combattimenti. Forse il più adatto a fronteggiare Kano.

MOSSE

PUGNO TELEPORT: quando lo spietato Ninja si cimenta in questo colpo, proiettandosi con tutta la propria energia, esce da un lato dello schermo per rientrare dall'altro, sferrando così un colpo micidiale alle spalle dell'avversario. Il momento ideale per utilizzarlo è quando i due combattenti si trovano ai lati opposti dello schermo...
Arcade: basso/indietro + tasto "High Punch"
Mega Drive: basso/indietro, poi premere tasto "A"
Master System: basso/indietro, poi tasto "A"
Game Gear: basso/indietro, poi tasto "A"
Super Nintendo: joy-pad basso/indietro, poi tasto "Y"
Game Boy: joy-pad in avanti e poi in basso
CALCIO ROVESCIATO: si tratta di un colpo estremamente ravvicinato, utile quando l'avversario è arrivato a contatto, magari di seguito a uno dei colpi normali.
Arcade: premere il tasto "High Punch"
Mega Drive: premere il tasto "A"
Master System: mossa non eseguibile
Game Gear: mossa non eseguibile
Super Nintendo: tasto "Y"
Game Boy: tasto "A"

sto "High Punch"
Mega Drive: indietro per due volte, tasto "A"
Master System: indietro per due volte, poi premere il tasto "1"
Game Gear: indietro per due volte, poi premere il tasto "1"
Super Nintendo: indietro per due volte, poi tasto "Y"
Game Boy: indietro per due volte, poi tasto "A"

COLPO MORTALE

RESPIRO DI FUOCO: si tratta della tecnica più letale tra quelle padroneggiate da Scorpion. Per eseguirla, il giocatore deve portarsi a circa cinque centimetri dal proprio opponente ed eseguire le mosse indicate di seguito.
Se la sequenza viene riprodotta nella maniera corretta, Scorpion si strappa la maschera dal viso, scoprendo un nudo cranio. A questo punto la sua bocca si apre, lasciando fuoriuscire un getto di fiamme che inceneriscono il malcapitato combattente avversario.
Arcade: "Block" e spingere il joystick verso l'alto per due volte
Mega Drive: "Start" + alto per due volte
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: "Start" + alto per due volte
Super Nintendo: "R" o "L" + alto per due volte
Game Boy: avanti per tre volte, poi "A"

ARMI

ARPIONE: quando Scorpion utilizza questa tecnica, un micidiale arpione viene scagliato attraverso lo schermo, trafiggendo chiunque si trovi sul suo percorso. Successivamente all'attacco, Scorpion attira verso di sé l'avversario (apostrofandolo con uno stizzoso "C'm on over'ere"), e il giocatore ha la possibilità di sferrare un secondo attacco. Suggeriamo in questo caso l'uppercut, ideale contro un avversario privo di difese...
Fate comunque molta attenzione: nello sfortunato caso che il vostro nemico dovesse evitare il colpo, sareste vulnerabili al suo attacco!
Arcade: joystick indietro, poi tasto "High Punch"
Mega Drive: indietro per due volte, tasto "A"
Master System: indietro per due volte, poi premere il tasto "1"
Game Gear: indietro per due volte, poi premere il tasto "1"
Super Nintendo: indietro per due volte, poi tasto "Y"
Game Boy: indietro per due volte, poi tasto "A"

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SUPERNINTENDO PREZZO ECCEZIONALE !!!

SUPERNINTENDO - "TOP 10"

1)	Streetfighter II Turb.	L. 159.000
2)	Aladdin	L. 138.000
3)	SuperMario Kart	L. 99.000
4)	Final Fight 2	L. 99.000
5)	Batman Return	L. 79.000
6)	Dead Dance	L. 99.000
7)	Dragon's Lair	L. 98.000
8)	King Arthur World	L. 99.000
9)	Mech Warrior	L. 128.000
10)	Prince of Persia	L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V orig.	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF L.39.000	
Capcom Powerstick, Joy per st.F. II	L. 169.000
JoyPad Dynamic per SuperN. Gig	L. 39.000
Programmed Joypad per Supernes	L. 69.000
PRO-5 ARCADE BOARD in metallo	L. 89.000
UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New	L. 69.000
Super Nintendo Action Replay	L. 119.000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	L. 148.000
ACCLAIM'S WORLD CUP	TELEFONARE
ACROBAT MISSION (*)	L. 68.000
ACTRAZIOR 2	L. 138.000
AEREO THE ACROBAT	L. 138.000
AEROBIZ - SIM.VOLO	L. 148.000
ALIEN 3	L. 115.000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L. 138.000
ASTERIX	L. 148.000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BATTLE BLAZE	TELEFONARE
BATTLE CAR	TELEFONARE
BATTLE MASTER (*)	L. 178.000
BATTLESHIP	L. 138.000
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	L. 148.000
BEETHOVEN	L. 138.000
BIO METAL (*)	L. 98.000
BIZYLAND	L. 98.000
BLUE BROTHER (*)	L. 119.000
BOB	L. 109.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUBSY	L. 125.000
CAESAR PALACE	L. 128.000
CAPITAN AMERICA	L. 148.000
CARMEN IN SAN DIEGO 2	L. 148.000
CHAMPIONSHIP POOL	TELEFONARE
CHASE HQ 2	L. 178.000
CLAY FIGHTER	L. 148.000
CLIFF HANGER (*)	L. 188.000
COMBAT RIBES (*)	L. 68.000
COMBAT RIBES	L. 98.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
COOL SPOT	L. 119.000
COSMO GAME (*)	L. 128.000
CYBERNATOR	L. 115.000
DOOMSDAY WARRIOR	L. 98.000
DESERT STRIKE (*)	L. 98.000
DRACULA	L. 129.000
DRAGON BALLS (*)	L. 168.000
EARTH DEFENSE FORCE (*)	L. 88.000
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 108.000
EXTRAINNINGS (BASEBALL)	L. 118.000
F-ZERO (*)	L. 98.000
F1 RACER RED LINE	L. 128000
FAMILY TENNIS (*)	L. 139.000
FANTASY STORY (*)	L. 168.000
FATAL FURY	L. 99.000
FATAL FURY 2 (*)	L. 188.000
FINAL SET (*)	L. 148.000
FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO (*)	L. 168.000
FIRE ADVENTURE (*)	L. 99.000
FIRST SAMURAY	L. 138.000
FLASHBACK	L. 138.000
FLYING HERO (*)	L. 98.000
GOOF TROO - PIPPO	L. 129.000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139.000
GRADIUS III	L. 78.000
HYPER ZONE (*)	L. 68.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
IL TAGLIAERBE	L. 138.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (*)	L. 148.000
JAMES POND	L. 128.000
JERRY BOY (*)	L. 118.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 98.000
JOHN MADDEN '94	L. 138.000
JURASSIC PARK	L. 148.000
KANDO RACE	L. 128.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 115.000
LAMBORGHINI AM CHALLENGER	L. 138.000
LOCK ON	L. 138.000
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	L. 158.000
MACROSS (*)	L. 189.000
MAGIC JOHNSON (*)	L. 138000
MAGIC SWORD (*)	L. 98.000
MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO	L. 119.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	L. 138.000
MARIO IS MISSING	L. 125.000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118.000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT	L. 138.000
NBA SHOWDOWN	L. 148.000
NFL FOOTBALL	L. 138.000
NHL PA 94	L. 138.000
NIGEL MANSEL RACING (*)	L. 148.000
OUT OF LUNCH	L. 128.000
PAC - ATTACK	L. 109.000
PALADIN QUEST	L. 138.000
PINK PANTER	L. 138.000
PLOCK	L. 138.000
POCKY & ROCKY	L. 128.000
RIVAL TURF	L. 138.000
ROAD RUNNER (*)	L. 98.000
ROBOCOP 3	L. 99.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	L. 138.000
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RPM RACING (*)	L. 75.000
RUN SABER	L. 138.000
SENGOKU (*)	L. 135.000
SHADOW RUN	L. 99.000
SHANGAI II	L. 128.000
SKY MISSION (*)	L. 75.000
SIDEKICK SOCCER	L. 138.000
SIDE POCKET - Biliardo	L. 138.000
SIM - ANT	L. 138.000
SOLDIER OF FORTUNE	L. 158.000
SPINDIZZY	L. 128.000
STANLEY CUP HOCKEY	L. 138.000
STAR FOX (*)	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STRIKER W.SOCCER (*)	L. 128.000
SUNSET RIDER	L. 138.000
SUPER AIR DRIVER (*)	L. 158.000
SUPER AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOMB. + interfaccia 5 joy	L. 158.000
SUPER BOWLING (*)	L. 98.000
SUPER CONFLICT	L. 98.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 98.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TELEFONARE
SUPER F1 CIRCUS 2 (*)	L. 138.000
SUPER JAMES POND	L. 128.000
SUPER OFF ROAD THE BAYA	L. 138.000
SUPER PUTTY MOON (*)	L. 118.000
SUPER SLAP SHOT	TELEFONARE
SUPER STAR WAR (*)	L. 99.000
SUPER VOLLEYBALL II (*)	L. 138.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 118.000
T2 - JUDGEMENT DAY	L. 128.000
THE 7th SAGA	L. 148.000
THE BLUES BROTHER	L. 119.000
THE LOST OF VIKINGS	L. 128.000
THE MAGICAL QUEST	L. 118.000
THUNDER SPIRIT (*)	L. 88.000
TINY TOONS	L. 99.000
TOMAS TANK	TELEFONARE
TOP GEAR 2	L. 128.000
TOTAL CARNAGE	L. 128.000
TRODDLERS	L. 118.000
TUFF & NUFF	L. 128.000
TURTLE FIGHTING	L. 158.000
ULTRAMAN	L. 128.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138.000
WHEEL OF THE FORTUNE	L. 98.000
WHERE TIME CARMEN	L. 148.000
WINGS COMMANDER 2	L. 158.000
WINTER OLYMPIC '94	DISPONIBILE
WIZARD OF OZ	L. 138.000
WOLFCHILD	L. 69.000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98.000
WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER BAZOOKA (*)	L. 88.000
ZELDA	L. 118.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore.

OFFERTISSIME

COOL WORLD	L. 49.000
GREAT WALDO S.	L. 49.000
HARLEY ADV.	L. 49.000
HIT THE ICE	L. 49.000
NINJA BOY	L. 49.000
OUTLANDER	L. 49.000
POWER ATHLETE	L. 49.000
ROBOCOP 3	L. 49.000
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER KICK-OFF	L. 49.000
TOYS	L. 49.000

DISPONIBILE SENSIBLE SOCCER

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

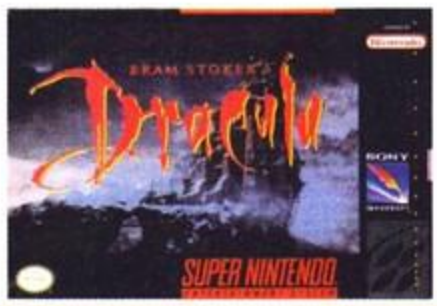
ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

Il rivoluzionario copri console appositamente studiato per proteggere la tua macchina da polvere, liquidi, ecc. Eviterete guasti costosi. Ricorda KLASH puoi averlo solo da NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA



Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

SUBZERO

Il secondo Ninja di questo allegro gruppo di combattenti, Sub-Zero sta al gelo come Scorpion stava al fuoco (come dimostra chiaramente la sua tutina azzurra). La capacità di unire un'eccezionale velocità - tipica dei Ninja - alla possibilità di sferrare colpi estremamente potenti lo rende un nemico davvero temibile, forse uno dei più forti combattenti in assoluto.
La sua arma, il Colpo di Ghiaccio, risulta estremamente efficace contro tutti gli avversari (fatta eccezione per quelli già imprigionati dalla morsa del gelo, come spiegheremo più avanti) ed è di facile realizzazione.

MOSSE

PUGNO ROVESCIATO: quando ci si trova a un distanza estremamente ravvicinata dal proprio avversario, è possibile sferrare un micidiale pugno sfruttando la spinta di una rotazione del corpo. Il colpo è naturalmente più potente di quanto non sia un normale pugno, ma ha lo svantaggio di lasciare uno spiraglio nella difesa di Sub-Zero.
Arcade: tasto "High Punch"
Mega Drive: tasto "A"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: tasto "Y"
Game Boy: tasto "A"
SCIVOLATA LUNGA: poco più potente del pugno, malgrado un'esecuzione non semplicissima. La scivolata è comunque utilissima per spostare l'avversario (infliggendogli anche dei danni) quando ci si trova stretti nel proprio angolo dello schermo. Può anche servire per disorientare l'opponente, in attesa di un varco attraverso il quale sferrare uno dei colpi più micidiali.
Arcade: indietro, "Low Kick", "Low Punch" e Parata
Mega Drive: indietro, "B" e "C"
Master System: indietro due volte e "2"
Game Gear: indietro due volte e "2"
Super Nintendo: indietro, "A", "B" e "R" o "L"
Game Boy: avanti, in basso e "B"

ARMA

COLPO DI GHIACCIO: eseguendo la sequenza corretta, Sub-Zero proietta in avanti un'onda-ta di gelo (da questo il suo nome), capace di paralizzare l'avversario per un breve lasso di tempo (quattro secondi). Dopo il Colpo di Ghiaccio è ideale un Uppercut.
Se però utilizzate questa mossa contro un avversario che è già ricoperto dal ghiaccio, l'ondata di gelo si ridirigerà contro voi stessi, paralizzando il vostro incauto combattente.
Arcade: basso, avanti e "Low Punch"
Mega Drive: basso, avanti e "A"
Master System: basso, avanti e "1"
Game Gear: basso, avanti e "1"
Super Nintendo: basso, avanti e "B"
Game Boy: indietro per due volte e "1"

COLPO MORTALE

Avvicinandosi sufficientemente all'avversario e utilizzando questa mossa, Sub-Zero afferra la testa del malcapitato e la stacca dal corpo, tenendola sospesa per aria. La cosa forse più macabra (difficile scegliere tra tutte...) è che la colonna vertebrale della vittima resta attaccata alla testa.

Purtroppo i possessori di Game Boy e Super Nintendo non potranno gustarsi questa chicca di classe e buon gusto, bensì assisteranno a un "normalissimo" e poco truculento Super Pugno!
Arcade: avanti, basso, avanti e "High Punch"
Mega Drive: avanti, basso, avanti e "A"
Master System: avanti, basso, avanti e "1"
Game Gear: avanti, basso, avanti e "1"
Super Nintendo: avanti, basso, avanti e "Y"
Game Boy: avanti, basso, avanti e "A"

PERGIOCO MILANO via San Prospero 1, MM1 Cordusio

PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109, Metro Ottaviano

PERGIOCO vendita telefonica per tutta Italia, tel. 02 / 874580 - 874593

AMIGA CD 32 LYNX NEOGEO GAMEBOY MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

la macchina

SUPER NINTENDO ONLY	CONSOLLE PAL 16 Bit	239.900
SUPER NINTENDO + SUPER MARIO	32000 COLORI,8 CAN.STEREO	299.900
SUPER NINTENDO+MARIO ALL STARS	32000 COLORI,8 CAN.STEREO	369.900

accessori

CAVO STEREO AUDIO/VIDEO	CAVO SCART SUPER NINTENDO	29.900
CONTROLLER	JOYPAD SUPER NINTENDO	32.900
CYBERPAD	JOYSTICK PROGRAMMABILE	79.900
DUEL PLAYER TL-22-SN	JOYPAD INFRAROSSI	69.900
DUEL PLAYER TL-22-SN-E	JOYPAD INFRAROSSI	24.900
NEW MAGIC CONVERTER AD 29	CARTUCCE USA SU EUROPEO	49.900
NEW-MAGIC GAME CONVERTER	ADATTAT. EUROPA/USA/JAPAN	31.900
NINTENDO SCOPE 6	SPARA SUL VIDEO!	139.900
PRO PAD Trasparente SV-334	JOYPAD SUPER NES	39.900
SN PROGRAMMABLE	JOYPAD SUPER NINTENDO	99.900
SNES CONTROL PAD PLUS	JOYSTICK AUTOFIRE A MANO	49.900

giochi

grande offerta sconto 20% sul prezzo indicato

sottraete 20%

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL *USA	SPORT FOOTBALL AMERICANO	179.900
AERO THE ACROBAT *USA*	ARCADE PLATFORM	134.900
AEROBIZ *USA*	SIMULAZ. COMPAGNIA AEREA	175.900
ALADDIN	ARCADE DISNEY	196.900
ALIEN 3 *PAL*	PLATFORM COMBATTIMENTO	169.900
ASTERIX	ARCADE PLATFORM	142.900
B.O.B. *USA*	PLATFORM COMBATTIMENTO	124.900
BATMAN RETURNS	CATWOMAN E IL PINGUINO	149.900
BATMAN RETURNS *USA*	CATWOMAN E IL PINGUINO	134.900
BATTLETOADS DBL DRAGON	ARCADE BEAT'EM UP	163.900
BEST OF THE BEST KARATE'	SPORT KARATE'	152.900
BLAZEON *USA*	SHOOT'EM UP	123.900
BUBSY	ARCADE PLATFORM	152.900
BUBSY *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
CAPTAIN AMERICA Avengers *USA*	ARCADE CAPITAN AMERICA	139.900
CHUCK ROCK *USA*	PLATFORM CAVERNICOLI	139.900
CLAYFIGHTER *USA*	BEAT'EM UP GROTTESCO	166.900
CONTRA III Aliens Wars *USA*	SHOOT'EM UP	159.900
COOL SPOT	ARCADE PLATFORM	166.900
COOL SPOT *USA*	ARCADE PLATFORM	144.900
CYBERNATOR	SHOOT'EM UP	117.900
DAFFY DUCK Marvin Miss. *USA*	PLATFORM LOONEY TUNES	149.900
DESERT STRIKE *USA*	GUERRA DEL GOLFO	109.900
DRACULA	ARCADE PLATFORM	142.900
DRAGON'S LAIR	ADV. FANTASY CARTOON	144.900
EARTH DEFENSE FORCE	ARCADE SHOOT'EM UP	159.900
FATAL FURY	ARCADE COMBATTIMENTO	189.900
FATAL FURY *USA*	ARCADE COMBATTIMENTO	143.900
FINAL FIGHT 2 *USA*	BEAT'EM UP	138.900
FLASHBACK	ADVENTURE FANTASCIENZA	164.900
GEMFIRE	RPG FANTASY	152.900
GODS *USA*	ARCADE ADVENTURE	143.900
GOOF TROOP	ARCADE DISNEY	169.900
GOOF TROOP *USA*	PUZZLE GAME CON PIPPO	139.900
HARLEY'S HOMONGOUS *USA*	ARCADE ADVENTURE	138.900
HOME ALONE 2 *USA*	ARCADE ADVENTURE	154.900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS	SPORT TENNIS	159.900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS *USA*	SPORT TENNIS	126.900
JOE & MAC	PLATFORM CAVERNICOLI	159.900
JOHN MADDEN FOOTBALL '93 *USA*	SPORTIVO	124.900
JURASSIC PARK	SHOOT'EM UP DINOSAURI	179.900
KENDO RAGE *USA*	BEAT'EM UP RAGAZZE	142.900
KICK OFF	SPORT CALCIO	186.900
KING ARTHUR'S WORLD *USA*	BELLICO MEDIOEVALE	151.900
LEMMINGS	PLATFORM PUZZLE	179.900
LETHAL WEAPON *USA*	ARCADE PLATFORM	146.900
MARIO PAINT, MOUSE & PAD *USA*	MOUSE,PAD,UTILITY PITTURA	129.900
MECHWARRIOR	ARCADE BATTLETECH	196.900
MECHWARRIOR *USA*	PILOTA I MECH IN GUERRA	118.900
MORTAL KOMBAT	BATTI TUTTI I CAMPIONI	169.900

Continua la grande offerta
SCONTO DEL 20% SUI GIOCHI
MEGADRIVE-SUPERNINTENDO

Richiedete i cataloghi gratuiti, e calcolate il vostro prezzo, detraendo il 20% dal prezzo indicato: provate già qui. Attenzione comunque, che i prezzi possono variare senza preavviso, a causa dei cambi ballerini!!!

NBA ALL STAR CHALLENGE *USA*	SPORT PALLACANESTRO	141.900
NCAA BASKETBALL *USA*	SPORT PALLACANESTRO	119.900
NFL FOOTBALL *USA*	SPORT FOOTBALL AMERICANO	129.900
NHLPA HOCKEY '93 *USA*	SPORT HOCKEY SU GHIACCIO	129.900
NIGEL MANSELL	AUTO F1	152.900
NIGEL MANSELL *USA*	SPORT AUTO	132.900
OPERATION LOGIC BOMB *USA*	ARCADE ADVENTURE	141.900
OUT OF THIS WORLD *USA*	ARCADE ADVENTURE	126.900
OUTER WORLD *GIAP*	RPG GRAFICO	169.900
OUTLANDER *USA*	DUELLI AUTO POSTATOMICI	121.900
PACIFIC THEATER *USA*	SECONDA GUERRA MONDIALE	161.900
PALADIN'S QUEST *USA*	RPG FANTASY	155.900
PILOTWINGS	VOLO AEREI	129.900
PLAYER MANAGER	SPORT CALCIO MANAGEMENT	161.900
PLOK *USA*	ARCADE PLATFORM	141.900
PRINCE OF PERSIA *PAL*	PLATFORM COMBATTIMENTO	179.900
PRINCE OF PERSIA *USA*	PLATFORM COMBATTIMENTO	139.900
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT *USA*	ARCADE HORROR	136.900
PUSH-OVER *USA*	ARCADE PLATFORM	123.900
RACE DRIVIN' *USA*	CORSA AUTO	154.900
RAMPART *USA*	SIMUL. BELLICO MEDIOEVALE	129.900
RANMA 1/2	ARCADE ADVENTURE	192.900
REDLINE F-1 RACER *USA*	SPORT AUTO	131.900
ROAD RIOT 4WD *USA*	CORSA AUTO CON MISSILI	154.900
ROAD RUNNER	VILCOYOTE E BIP-BIP	159.900
ROAD RUNNER *USA*	VILCOYOTE E BIP-BIP	129.900
ROBOCOP 3	BEAT'EM UP	159.900
ROCK & ROLL RACING *USA*	ARCADE AUTO:MUSICHE	143.900
ROCKY RODENT *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
SENSIBLE SOCCER	SPORT CALCIO	164.900
SIM CITY	CREA AMMINISTRA LA CITTA'	133.900
SPIDER-MAN X-MEN	ARCADE UOMO RAGNO X-MEN	169.900
STREET COMBAT *USA*	BEAT'EM UP	118.900
STREET FIGHTER II	BEAT'EM UP	189.900
STREET FIGHTER II *USA*	ARCADE BEAT'EM UP	189.900
STREET FIGHTER II TURBO	ARCADE BEAT'EM UP	169.900
STREET FIGHTER II TURBO *USA*	ARCADE BEAT'EM UP	169.900
SUPER BOMBERMAN MULTITAP *USA*	ARCADE	159.900
SUPER CAESAR'S PALACE *USA*	GIOCHI CASINO'	145.900
SUPER CASTLEVANIA IV	PLATFORM HORROR	159.900
SUPER CONFLICT *USA*	STRATEGIA GUERRA MODERNA	145.900
SUPER DOUBLE DRAGON	BEAT'EM UP	172.900
SUPER JAMES POND *USA*	ARCADE PLATFORM	123.900
SUPER MARIO ALL STARS	4 GIOCHI DI SUPER MARIO	149.900
SUPER MARIO KART	ARCADE SPORT GO KART	133.900
SUPER MARIO KART *USA*	ARCADE SPORT GO KART	119.900
SUPER MARIO WORLD *USA*	PLATFORM GAME	129.900
SUPER OFF ROAD *USA*	ARCADE AUTO	132.900
SUPER PROBOTECTOR	ARCADE COMBATTIMENTO	159.900
SUPER R-TYPE	SHOOT'EM UP	133.900
SUPER SLAP SHOT *USA*	SPORT HOCKEY SU GHIACCIO	129.900
SUPER SOCCER	SPORT CALCIO	133.900
SUPER SOCCER *USA*	SPORT CALCIO	142.900
SUPER STAR WARS	ARCADE ADVENTURE	132.900
SUPER STAR WARS *USA*	ARCADE ADVENTURE	132.900
SUPER STAR WARS EMPIRE *USA*	ARCADE ADVENTURE	163.900
SUPER STRIKE GUNNER	SHOOT'EM UP	172.900
SUPER SWIV	SHOOT'EM UP BOMBE	159.900
SUPER TENNIS	SPORT TENNIS	133.900
SUPER WIDGET *USA*	ARCADE PLATFORM	132.900
SUPER WRESTLEMANIA	SPORT WRESTLING	179.900
TAZ-MANIA *USA*	ARCADE LUPO TASMANIA	132.900
TERMINATOR 2 Judgement Day	BEAT'EM UP	187.900
THE ADDAMS FAMILY	PLATFORM HORROR	159.900
THE BLUES BROTHERS *USA*	ARCADE PLATFORM	136.900
THE MAGICAL QUEST	ARCADE ADV. TOPOLINO	182.900
THE MAGICAL QUEST *USA*	ARCADE ADV. TOPOLINO	149.900
THOMAS TANK ENGINE *USA*	ARCADE PUZZLE	134.900
TINY TOON *USA*	PLATFORM CONIGLIETTI	132.900
TOM & JERRY *USA*	ARCADE CLASSICO	139.900
TOP GEAR 2	ARCADE AUTO	119.900
TUFF E NUFF *USA*	BEAT'EM UP	144.900
TURTLES IN TIME	BEAT'EM UP	142.900
UNCHARTED WATERS *USA*	RPG CAPPA E SPADA	166.900
UTOPIA *USA*	CONQUISTA I MONDI	137.900
WAYNE'S WORLD *USA*	ARCADE ADVENTURE MUSICA	134.900
WING COMM.Secret Mission *USA*	ARCADE STRATEGICO	132.900
WING COMMANDER *USA*	ARCADE STRATEGICO	169.900
WOLFCHILD *USA*	PLATFORM HORROR	118.900
WORLD HEROES *USA*	ARCADE COMBATTIMENTO	159.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL	SPORT PALLACANESTRO	133.900
WWF ROYAL RUMBLE *USA*	SPORT WRESTLING	165.900
YOSHI'S COOKIE *USA*	PUZZLE GAME	112.900
ZELDA Link to the Past	ARCADE ADVENTURE	122.900
ZELDA Link to the Past *USA*	ARCADE ADVENTURE	119.900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS *USA*	SHOOT'EM UP	129.900

I marchi sono di esclusiva proprietà dei legittimi possessori

KANO

Grande, grosso e brutto, cattivo e pure un po' cibernetico: l'ideale padre di famiglia... Kano è una macchina (nel vero senso della parola!) da combattimento impietosa. Dotato di una forza estrema, possiede degli attacchi davvero devastanti ma, per fortuna degli altri, è abbastanza lento. Tra i vari colpi, l'Uppercut è forse quello più impressionante per la forza con cui viene eseguito. Purtroppo il colpo mortale è terribilmente difficile da eseguire in versione Arcade!

MOSSE

TESTATA: il classico colpo di disimpegno per liberarsi di un avversario arrivato a contatto. Relativamente rapido e potente, non viene però usato spesso a causa del cortissimo raggio d'azione (giusto la lunghezza di un collo tozzo...).
Arcade: "High Punch"
Mega Drive: "A"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: "Y"
Game Boy: "A"
SUPER AVVITAMENTO: eseguendo la sequenza sotto indicata, Kano si proietta in un mortale avvitamento dall'incredibile forza devastatrice. Purtroppo, mentre gira vorticosamente, il cattivissimo guerriero di carne e metallo è vulnerabile alle armi dei propri avversari. Gli altri combattenti, con il sufficiente tempismo, possono inoltre bloccarne la rotazione e colpirlo con i calci quando sta toccando terra.
Arcade: "Block" + ruotare il joystick in avanti, rilasciando quasi subito il tasto della Parata (argh!)
Mega Drive: "Start" + ruotare il pad in avanti e rilasciare il pulsante
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: "R" o "L" + ruotare il pad in avanti e rilasciare il pulsante
Game Boy: mossa non disponibile

ARMA

LAMA D'ENERGIA: sono estremamente potenti, forse l'arma più forte in assoluto.

Arcade: "Block" + indietro e avanti
Mega Drive: "Start" + indietro e avanti
Master System: arma non disponibile
Game Gear: arma non disponibile
Super Nintendo: "R" o "L" + indietro e avanti
Game Boy: indietro, avanti e "A"

COLPO MORTALE

Per stabilire esattamente cosa succeda con questo colpo servirebbe un eccezionale colpo d'occhio o una risoluzione grafica migliore: secondo alcuni, Kano strapperebbe infatti l'anima ai propri avversari, mentre per altri si tratta solamente del cuore. Bof. A voi la scelta.
In ogni caso, anche per questo colpo è necessario che l'avversario si trovi a una distanza adeguata e che collabori, magari evitando di barcollare troppo...
Tanto per cambiare, Game Boy e Super Nintendo non ci offrono neppure questa delizia di buon gusto, prontamente sostituita da una scivolata subito seguita da un calcio.
Arcade: "Block" + roteare il joystick in avanti e "Low Punch"
Mega Drive: "Start" + indietro per due volte e "A"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: "R" o "L" + roteare il pad in avanti e "B"
Game Boy: basso, avanti e "B"

VIDEOGAMES DIFFUSION

IMPORTAZIONE & VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI

MESSAGGIO RISERVATO

Sigg. RIVENDITORI
Cosa esigete quando comprate?

SERVIZIO
COMPETENZA
CONSULENZA

VIDEOGAMES DIFFUSION HA FATTO

EN PLEIN

Videogames Diffusion augura a tutti
Buon Natale e Felice 1994

VIDEOGAMES DIFFUSION S.R.L. • 20148 MILANO • VIA CAPECELATRO N. 7
TEL. 02-407.10.45 / 407.10.90 • FAX 02-407.11.80 / 48.70.23.10

RAYDEN

Malgrado un aspetto innocuo e demenziale, Rayden è in realtà un arsenale ambulante sempre pieno di risorse. Prima di tutto, ogni volta che viene messo a tappeto si rigenera invece di sollevarsi (restando vulnerabile alle armi avversarie, in particolare alla fiocina di Scorpion). A questo aggiungete che spara fulmini che neppure Zeus nei giorni migliori (...) e che si teletrasporta da una parte all'altra dello schermo ("Scotty, beam me up") e avrete un quadro completo di questa simpatica canaglia. Per fortuna il suo colpo mortale può essere eseguito solo da coloro che possiedono almeno 24 dita o un'epilessia controllata

MOSSE

GOMITATA: forse può sembrare poco fine incastrare una delle proprie articolazioni in mezzo ai denti di un avversario, ma vi garantisco che fa un sacco di male. Naturalmente bisogna essere vicini, molto vicini...
Arcade: "High Punch"
Mega Drive: "A"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: "Y"
Game Boy: "A"

TORPEDO: con questa mossa, Raiden spicca un bel balzo degno della migliore tradizione super-eroistica e si attraversa tutto lo schermo. Naturalmente è meglio non esserci nel momento in cui lui passa!
Arcade: indietro per due volte, poi avanti
Mega Drive: indietro per due volte e avanti
Master System: indietro per due volte e avanti

Game Gear: indietro per due volte e avanti
Super Nintendo: indietro per due volte e avanti
Game Boy: indietro per due volte e avanti

TELEPORT: a parte la considerazione che siamo già arrivati alla terza mossa speciale, quando gli altri ne avevano due, Raiden diviene veramente letale quando chi lo usa sa azionare il Teleport. Eseguita la giusta sequenza di mosse, il samurai/gonzo sparisce, per poi ricomparire vicino al proprio avversario, preferibilmente alle spalle. L'avversario migliore per contrastare questo potere di Raiden è Sub-Zero, che può

contrapporlo mentre si alza teleportando da un punto all'altro.
Arcade: basso e alto
Mega Drive: basso e alto
Master System: basso e alto
Game Gear: basso e alto
Super Nintendo: basso, basso e alto
Game Boy: basso e avanti (i soliti anticonformisti!)

ARMA

FULMINE: un colpo di pura energia si sprigiona dal guerriero, bruciacchiando e sballottando tutto ciò che incontra sul proprio cammino.
Arcade: basso, avanti e "High Punch"
Mega Drive: basso, avanti e "A"
Master System: basso, avanti e "1"
Game Gear: basso, avanti e "1"
Super Nintendo: basso, avanti e "Y"
Game Boy: avanti per due volte e "A"

COLPO MORTALE

Eseguita questa sequenza, Raiden si avvicina all'avversario e gli scarica un bel fulmine sul viso, con effetti non esattamente salutari (si rovinano tutti i capelli...). Il nemico, a seconda dell'umore, può decidere di cadere stecchito morto oppure di farsi scoppiare la testa... Chiaramente neppure questa

prelibatezza verrà mai testimoniata dai possessori di Game Boy e Super Nintendo.
Arcade: avanti, indietro per tre volte e "High Punch" (fate anche un saltellino sul posto e due piroette, già che ci siamo...)
Mega Drive: avanti, indietro per tre volte e "A"
Master System: avanti, indietro per tre volte e "1"
Game Gear: avanti, indietro per tre volte e "1"
Super Nintendo: avanti, indietro per tre volte e "Y"
Game Boy: indietro, avanti, basso e "A" + "B" (e mò vola...)

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Melette di Gallio, 4 - 20052 MONZA (Mi)
NUMERO di Tel. 039/2720285 - Fax 039/6956979

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 039/272.02.85
Prenderà lo 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Addams Family	TEL
Aero the Acrobat	TEL
Aladdin	L. 118.000
Atomic Runner Chelnov	L. 69.000
Awesome Possum	TEL
Bare Knukle II st. ragell	L. 99.000
Batman Returns	L. 79.000
Bubsy	L. 119.000
Bull's vs Blazer	L. 119.000
Castlevania	TEL
Cyborg Justice	L. 89.000
Cool Spot	L. 119.000
Dashin Desperados	L. 116.000
Davis Cup Tennis	L. 119.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Doraemon	L. 89.000
Dracula	TEL
Dragon's Fury	TEL
Ea Fifa International Soccer	TEL
Eternal Champion	TEL
F-15 Stryke Eagle II	L. 119.000
Flash Back	L. 119.000
Gauntlet IV	TEL
General Chaos	L. 109.000
Ghost' n' ghouls	L. 79.000
Golden Axe III	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113.000
Hockey 94	L. 119.000
Landstalker USA	L. 129.000
Last action Hero	TEL
Jungle Book	TEL
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park	L. 115.000
Kick Boxing	L. 99.000
King Of The Nonsters	L. 119.000
James Bond 007 The Duel	L. 69.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 99.000
Mc Donald Treasureland	L. 119.000
Metal Fang	TEL
Micromachines	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 129.000
Ninja Turtles	L. 99.000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rocket Knight	L. 99.000
Shining Force	L. 119.000
Sonic Spinball	TEL
Ultimate Soccer	L. 99.000
STREET FIGHTER II S.C.ED.	**TEL**
Super Shinobl II	L. 99.000
Thundr Force IV	L. 89.000
Technoclash	L. 99.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
Troubleshooter II	TEL
Wonder Boy III	L. 99.000
Sonic II	L. 79.000
Zombies	L. 109.000

Eccezionale adattatore per Mega Drive (Mega Key): permette di vedere i giochi Scart giapponesi ed americani.
L. 45.000 - L. 39.000 se lo acquisti con un gioco.

GIOCHI MEGA CD

Annette again	L. 119.000
Bari Arm	L. 125.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Dune	TEL
Final Fight	L. 99.000
Jaguar Ixj 220	L. 99.000
Genghis Khan	TEL
Midnight Serenade	TEL
Monkey Island	L. 119.000
Night Striker III	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 99.000
Psychic Detect. Series 4	TEL
Ranma 1/2	L. 139.000
Rise of the Dragon	L. 79.000
Sengoku Densyo	TEL
Silpheed	L. 145.000
Sonic	L. 129.000
Smiling Salesman	TEL
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Thunder Hawk	L. 135.000
Wolf Child	L. 89.000
Keyo Flying Squadron	L. 115.000

PC ENGINE E CD ROM

Adventure Island	L. 75.000
Blood Family in Darkness	TEL
Bomberman 94	TEL
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Final Soldier	L. 65.000
Flash Hider's	TEL
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Martial Champion	TEL
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Tennis	L. 129.000
Racing Spirit	L. 75.000
River City Ransom	TEL
S. Darius II	TEL
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 119.000
The Secret Flower Garden	TEL

GIOCHI PER NEO GEO

Fatal Fury II
Soccer Brawl
Super Side Kick
Art of fighting
3 Count Boat
World Heroes II 147 Mega
Samurai Showdown
Top Hunter 162 Mega
Art. Of Fighting II
Fatal Fury Special

GAME GEAR

Mortal Kombat
Donald Duck's Quackshot

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Actraiser II	TEL
Aero the Acrobat	TEL
Alien 3	L. 129.000
All Japan pro Wrestling II	TEL
Alkaest	TEL
Art of Fighting	L. 174.000
Asterix	TEL
Astral Boat II (Wrestl)	TEL
Batman Returns	L. 95.000
Battletoads in BM	L. 129.000
Battle Master	TEL
Battle Toads in D. Dragon	L. 129.000
Battle Zeque	TEL
Bomberman 93	L. 139.000
Bubsy	L. 99.000
Bugs Bunny Rabbit Rampage	TEL
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Cyborg 009	TEL
Clay Fighter	TEL
Cool Spot	L. 129.000
Darius Force	TEL
Dracula	L. 129.000
Dragon Ball Z II	L. 139.000
Empire Strike Back	TEL
Eqinox	TEL
Family Dog	L. 109.000
Fatal Fury II	TEL
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 119.000
Fire Embrem	TEL
Gaia Sabre (RPG)	TEL
Go fro the Ace (Tennis)	TEL
Kiki Kay Kay	L. 129.000
Hammerin Harry	TEL
Holy Stryker (RPG)	TEL
Home Alone	L. 69.000
HOKUTO NO KEN 7	**TEL**
Human Grand Prix II	TEL
J. League Soccer	L. 129.000
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Jungle Stryke	L. 139.000
Yaiba (RPG)	TEL
Last Action Hero	TEL
Last Shot	TEL
Legend of Mystic. Ninja II	TEL
Lost Vikings	L. 99.000
Macross	TEL
Madara II	L. 139.000
Magic Johnson	L. 119.000

CONSOLES

Super Famicom Scart + 2 Joypad + Cavo scart	L. 419.000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart + 2 Joypad + S. Mario	L. 349.000
Mega Drive Scart + Sonic Jap	L. 295.000
Megadrive Genesis Scart	L. 269.000
Game Gear + 2 Giochi	L. 285.000
TV Tuner	L. 199.000
Mega CD II + Gioco	L. 538.000
Mega CD II + Final Fight + Gioco	L. 599.000
Neo Geo	L. 790.000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 2 Giochi	L. 489.000
S.CD Rom Duo-R + Gioco	L. 649.000
Mega Drive II + Gioco	L. 285.000
3Do 32 Bit	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Mazinga Z	L. 125.000
Megaman X	TEL
Mortal kombat	L. 139.000
NBA Basketb. Bulls VS Suns	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Plok	TEL
Pop' n' twin Bee	L. 109.000
Populous II	L. 99.000
Ranma 1/2 II	L. 159.000
Ranma 1/2 III	L. 139.000
Red Line F1 Racer	L. 124.000
Road Runner	L. 119.000
Robocop VS Terminator	TEL
Rock' n' Roll Racing	L. 129.000
Romancing Saga II (RPG)	TEL
R-Type III	TEL
Rushing Beat Shura	TEL
Sengoku	TEL
Sensible Soccer	TEL
Star fox	L. 119.000
Sonic Wings	L. 129.000
S. Chinese World	L. 159.000
S. Formation Soccer II	L. 119.000
S. F1 Circus II	TEL
S. off Road II	L. 124.000
S. Hockey 94	TEL
Super Volley Ball II	L. 119.000
Super Godzilla	TEL
Suzuka 8 Hours	L. 159.000
S. Delormed Soccer	TEL
Street fighter II Turbo	L. 159.000
Super Mario Kart	L. 149.000
S. Delormed art of fight	TEL
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
Tazmania Story	L. 119.000
The VII Saga	L. 139.000
Thunder Bird	TEL
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
Top Gear II	TEL
Utopia	L. 129.000
WWF Royal Runble	L. 139.000
Wing Commander II	L. 129.000
World Hero	L. 149.000
Zombies	L. 129.000

GAME BOY

Undercover Cops
Ninja Spirits
Godzilla
Tiny Toon Adv. II
Mickey Mouse V
Ducktales II

PACCHI OFFERTA PER MEGA DRIVE

007 The Duel + Cyborg Justice + Capt. Planet	L. 149.000
Atomic Runner + Thunder Force III + Storm Lord	L. 155.000
Tazmania + Sword of Sodan + Thunder pro Wrestling	L. 149.000
Chiki Chiki Boy + Donald Duck + Micky & Donald	L. 165.000
Batman + Batman Returns + Holyfield Boxing	L. 159.000

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

SONYA BLADE

Innanzitutto bisogna chiarire il mistero di Sonya Blade: di solito capita di vedere le protagoniste dei videogiochi ben disegnate sul libretto di istruzioni, mentre poi sono delle cose orrende sul video. Sonya è una gran bella guerriera quando lavora come sprite, mentre sulle istruzioni è uno degli esseri più brutti che si siano mai visti. Come funziona questa storia? La "dolce" fanciulla possiede comunque un burrascoso passato militare, e non esita a sfoggiare tutto il proprio arsenale, compreso un bacio davvero mozzafiato...

MOSSE

COLPO DI MANO: la meccanica del movimento è fondamentalmente simile a quello di un pugno diretto, con l'unica differenza che è il palmo della mano a colpire il malcapitato avversario (di solito sul naso o nello sterno...). Ovviamente richiede una discreta vicinanza per poter essere eseguito.
Arcade: "High Punch"
Mega Drive: "A"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: "Y"
Game Boy: "A"

PRESA CON LE GAMBE: quando si posseggono delle belle gambotte come quelle di Sonya, è un peccato non usarle! Peccato che lei le usi solo per fare dell'incredibile danno fisico. Il colpo, malgrado la propria ampiezza, ha effetto anche a distanza ravvicinata. Il modo migliore per contrastarlo è quello di abbassarsi, bloccare e poi partire di uppercut, approfittando dello sbilanciamento della graziosa avversaria.
Peccato solo che non sia facilissimo da eseguire.
Arcade: basso + "Low Punch", "Low Kick" e Parata
Mega Drive: basso, "A", "B" e "C"
Master System: basso, "1" e "2"
Game Gear: basso, "1" e "2"
Super Nintendo: basso, "B", "A" e "R" o "L"
Game Boy: basso, "A" e "B"

PUGNO VOLANTE: capita a volte di dovere fronteggiare snervanti avversari salterini, che non sembrano proprio volerne sapere di starsene fermi per più di mezzo secondo. Sonya risolve il problema con un efficacissimo pugno volante!
Arcade: avanti, indietro e "High Punch"
Mega Drive: avanti, indietro e "A"
Master System: avanti, indietro e "1"
Game Gear: avanti, indietro e "1"
Super Nintendo: avanti, indietro e "Y"
Game Boy: avanti, indietro e avanti

ARMA

ONDA ENERGETICA: utilizzando questo colpo, Sonya sprigiona cerchi di energia dal proprio corpo.

Arcade: indietro, indietro e "High Punch"
Mega Drive: indietro per due volte tenendo premuto "A"
Master System: indietro e "1"
Game Gear: indietro e "1"
Super Nintendo: indietro per due volte e "Y"
Game Boy: indietro per due volte e "A"

COLPO MORTALE

IL BACIO DELLA MORTE: ricevere un bacio da una fanciulla appetitosa com Sonya (quella dello sprite, non quella delle istruzioni)

è sempre una cosa gradita e qualcuno potrebbe anche lasciarsi scappare un: "Morirei per un suo bacio!". Beh, non sarebbe poi così lontano dalla verità... Sonya possiede infatti di convogliare una quantità spaventosa di energia sulle proprie graziose labbra, lanciando poi un micidiale bacio "carbonizzatore", i cui effetti sono piuttosto drammatici e definitivi. La distanza ideale per sfruttare questo colpo è di circa 6 cm.
Arcade: avanti per due volte, indietro per due volte e "Block"
Mega Drive: avanti per due volte, indietro per due volte e "Start"
Master System: arma non disponibile
Game Gear: avanti per due volte,

indietro per due volte e "Start"
Super Nintendo: avanti per due volte, indietro per due volte e "R" o "L"
Game Boy: indietro per due volte, avanti e "A" + "B"

Potete usare queste stesse indicazioni anche per imparare a ballare, sostituendo i vari tasti con il casché!

ARCA VIDEOGIOCHI

Game Gear + Gioco
£. 219.000

MEGA DRIVE
Fifa International Soccer
Street Fighter II Turbo
Aladdin
Mortal Kombat
Jurassic Park
Asterix
Sonic Spinboll (3)
Sensible Soccer

Superfics
STREET F. II
WINTER OLYMPICS
SENSIBLE SOCCER
ALADDIN
THE SEVEN SAGA
LAWNMOWERMAN
ACTKAISER 2

Game Boy
Zelda
Jurassic Park
Alien 3
SuperMarioLand 2
Turtles
Goals
Popeye 2

Pc 386 Sx 33 - 2 Mb - Hd 40
Monitor Color SVGA
Scheda Video SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Case Desktop
£. 1.329.000

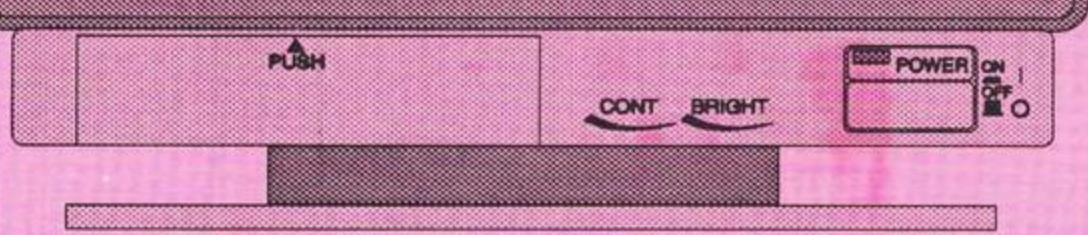
Pc 386dx 40 4 Mb- Hd 105
Monitor SVGA col. +
SK SVGA
TAST-MOUSE-MULTI I/O
Minitower
£. 1.719.000

Pc 486dx 33 4 Mb- Hd 170
Monitor Color SVGA
Scheda Video 1 Mb SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Minitower
£. 2.289.000

Pc 486 dx2 66 8 Mb Hd 250
Monitor Color SVGA
Scheda Video 1 Mb SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Tower
£. 3.479.000

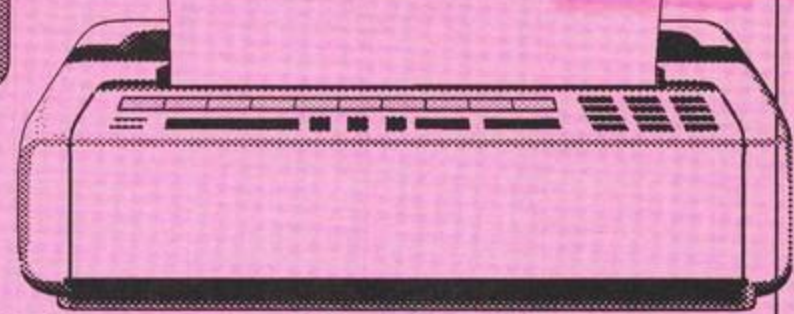
Prezzi Iva Esclusa

Notebook - Scanner
Giochi Pc - CD - Rom



Stampanti:
Hp 510 £.550.00
Hp500c £.650.000

STAR
EPSON
FUJITSU



Via Trieste, 13 - 20064 GORGONZOLA - (MI) 02 / 9513570

telefona e prenota !!

vasto assortimento di accessori per tutte le tue consolle

L'Idea giusta
per un REGALO

servizio posta e corriere espresso

LIU KANG

Il classico Bruce Lee di turno. Velocissimo e letale, lui non usa né maschere né tuniche, e lascia in bella mostra il proprio petto glabro.
Si tratta di un valido combattente per chi sa come sfruttare a pieno velocità e colpi speciali, ma può servire anche a un dilettante per riuscire a evitare qualche colpo. Ideale per combattere contro i letali Ninja, Liu può essere davvero devastante quando si cimenta nella sequenza "Attacco di fuoco" + "Calcio Volante".

MOSSE

GOMITATA: abbiamo già parlato del fatto che non sia cortese risulti comunque utile, quindi non perdiamo altro tempo e passiamo subito alla realizzazione

Arcade: "High Punch"
Mega Drive: "A"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: [illegible]
Game Boy: "A"

CALCIO VOLANTE: poteva l'emulo di Bruce Lee non possedere il devastante calcio volante? Ma ovviamente no, che domande!
La velocità di Liu è tale da rendere il Calcio Volante una mossa davvero [illegible] tra l'altro difficilissima [illegible]
Arcade: avanti [illegible] e "High Kick"
Mega Drive: avanti per due volte e "C"
Master System: avanti per due volte e "2"
Game Gear: avanti per due volte e "2"
Super Nintendo: avanti per due volte e "X"
Game Boy: avanti per due volte e "B"

ARMA

ATTACCO DI FUOCO: parliamo di originalità?
Arcade: avanti per due volte e "High Punch"

Game [illegible]: indietro per due volte e "A"

COLPO MORTALE

CALCIO ROTATORIO A MEZZ'ARIA: in realtà il nome completo sarebbe stato "Colpo del calcio che ruota a mezz'aria con una leggera inclinazione e il piede diritto e se ti becca in faccia ti fa tanto male ma anche in pancia non c'è mica da stare allegri...", ma abbiamo accorciato per mancanza di spazio.
Si tratta ovviamente di un colpo devastante (anzi, mortale), ma bisogna calcolare bene le distanze per non finire, totalmente vulnerabili, a mezzo metro dal nemico sorridente!
Arcade: "Block" + roteare il joystick in avanti
Mega Drive: "Start" + roteare il pad in avanti

Mega Drive: avanti per due volte e "A"
Master System: avanti per due volte e "1"
Game Gear: avanti per due volte e "1"
Super Nintendo: avanti per due volte e "Y"

Master System: colpo non disponibile
Game Gear: "Start" + basso e roteare il pad in avanti
Super Nintendo: "R" o "L" + roteare il pad in avanti
Game Boy: avanti, avanti, indietro e "A"

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI

CONTINUA LA PROMOZIONE CON SCONTI DAL 10 AL 50%

NUOVO 3DO

VERSIONE EUROPEA A PREZZO FAVOLOSO!!!

DISPONIBILI MOLTI GIOCHI

TUTTE LE NOVITÀ PER IBM - AMIGA - MAC

AL SUD IL PIU' GRANDE CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI DI RUOLO, DI SOCIETÀ, DI SIMULAZIONE FANTASY E DI FANTASCIENZA ,WARGAME, MINIATURE E ACCESSORI.

VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE E ACCESSORI A PREZZI FAVOLOSI!

IMPORTAZIONE DIRETTA DI MODELLINI DA USA E GIAPPONE

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE
SUPERFAM / MEGACD/ PC ENGINE

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

CENTRO PC-CD ROM AMIGA CD 32 TUTTE LE NOVITÀ A PREZZI FAVOLOSI	MODELLINI GIAPPONESI Gundam Z Gundam V Gundam Patlabor ... e tanti altri	TUTTE LE NOVITÀ PER CONSOLE A PREZZI INCREDIBILI

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

JOHNNY CAGE

Johnny Cage possiede le potenzialità di un panzer corazzato e nessuno lo usa mai? Esiste un motivo per questo? Forse è perché ha un aspetto terribilmente da gaurro e tutti vogliono prenderlo a sberle? Sarà, ma continuo a sostenere che Cage è un picchiatore di prim'ordine.

po di lotta? Boh, ce lo chiediamo tutti, ma tenete a mente che stiamo parlando del super-gaurro-combattente...
Arcade: indietro, avanti e "Low Kick"
Mega Drive: indietro, avanti e "B"
Master System: indietro, avanti e "2"
Game Gear: indietro, avanti e "2"
Super Nintendo: indietro, avanti e "A"
Game Boy: mossa non disponibile
CONTROLLO TOTALE: una mossa micidiale, che però il galante gaurro si rifiuta di utilizzare contro Sonya o Goro (si tratta di un'impossibilità tecnica, provate e capirete perché...NdAlex). Peccato che i

COLPO MORTALE

Poiché Cage è una personcina fine ed educata, non farà niente di troppo schifoso, salvo pigliare a pugni la testa dei propri avversari, facendogliela saltare. Nella versione Super Nintendo il cazzotto arriva invece all'altezza dello stomaco, salvo poi uscire attraverso la schiena...
Arcade: avanti per tre volte e "High Punch"
Mega Drive: avanti per tre volte "A"
Master System: avanti per tre volte e "1"
Game Gear: avanti per tre volte e "1"
Super Nintendo: avanti per tre volte e "Y"
Game Boy: avanti per tre volte, indietro per due, su, giù, fa un saltello, recita un ritornello, dire, fare, baciare, lettera testamento... (se non lo aveste ancora capito, Cage su Game Boy non ha nessuna intenzione di farsi vedere).

Siamo finalmente arrivati in fondo. Voi sarete contenti, con tutti i vostri bei colpi da provare, mentre io avrò incubi di pulsanti da schiacciare, joystick e joy-pad (per non parlare dei truculenti Colpi Mortali) per tutta la settimana. Speriamo che almeno vi divertiate (subdolo, quanto inutile, tentativo di suscitare sensi di colpa nel proprio Capo Redattore...)

MOSSE

GOMITATA: sembra che spaccare i pezzi altrui con le proprie articolazioni sia una pratica molto diffusa tra i combattenti moderni. Contenti loro, contenti tutti (fatta eccezione per le vittime del colpo).
Arcade: "High Punch"
Mega Drive: "A"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: mossa non disponibile
Super Nintendo: "Y"
Game Boy: mossa non disponibile
CALCIO NELL'OMBRA: perché un nome così idiota per un colpo di lotta? Boh, ce lo chiediamo tutti, ma tenete a mente che stiamo parlando del super-gaurro-combattente...
Arcade: indietro, avanti e "Low Kick"
Mega Drive: indietro, avanti e "B"
Master System: indietro, avanti e "2"
Game Gear: indietro, avanti e "2"
Super Nintendo: indietro, avanti e "A"
Game Boy: mossa non disponibile
CONTROLLO TOTALE: una mossa micidiale, che però il galante gaurro si rifiuta di utilizzare contro Sonya o Goro (si tratta di un'impossibilità tecnica, provate e capirete perché...NdAlex). Peccato che i due non gli ricambino la cortesia...
Arcade: "Low Punch" e Parata
Mega Drive: basso, "A" + "B" + "C"
Master System: mossa non disponibile
Game Gear: "Start" e "1"
Super Nintendo: "B" + "R" o "L"
Game Boy: mossa non disponibile

ARMA

ATTACCO DI FUOCO: aridagli!
Arcade: indietro, avanti e "Low Punch"
Mega Drive: indietro, avanti e "A"
Master System: indietro, avanti e "1"
Game Gear: indietro, avanti e "1"
Super Nintendo: indietro, avanti e "B"
Game Boy: arma non disponibile

BOVAS HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

VEDO UN BAGNO ED E' SUBITO AMORE

In riferimento alla problematica testé introdotta sulla valenza didattica del Bovas' Hard Café, noi educatori abbiamo deciso di stilare un programma di inizio anno e, con queste righe, di informare i genitori del medesimo. Gli obbiettivi generali che ci prefiggiamo sono:
1) Sviluppo delle relazioni adulto - bambino, bambino - bambino. Consideriamo perciò l'inserimento un momento fondamentale per cui privilegiamo in questo periodo l'instaurarsi di un buon rapporto affettivo che permetterà al bambino di vivere serenamente la sua giornata al nido e di socializzare con i suoi coetanei.
2) Sviluppo motorio: Svolgeremo attività che tenderanno a favorire uno sviluppo armonico del bambino e una buona autonomia tramite percorsi guidati, uso di attrezzature specifiche, imitazioni di varie funzioni ecc.
3) Sviluppo cognitivo: Per stimolare l'uso del pensiero simbolico, l'uso di immagini mentali, organizzeremo attività quali: gioco del far finta, gioco con le bambole, giochi di travestimenti, spettacoli di burattini, lettura di favole, canzoncine mimate ecc.
4) Sviluppo comunicativo e sociale: Per quanto riguarda quest'area, al fine di favorire la socializzazione e la comunicazione soprattutto verbale, proporremo giochi come: ripetizione di favole raccontate da noi educatori, uso della tecnica di ripetizione nelle situazioni di routine, drammatizzazione di fiabe e canzoni. Nella nostra programmazione annuale intendiamo anche inserire incontri periodici con i genitori dei bambini (ogni due o tre mesi) per favorire la continuazione e l'approfondimento del dialogo che già giornalmente abbiamo con essi.

Noi Bovas

UFFA!

Uffa, com'è difficile cominciare una lettera. Di nuovo uffa, ho il raffreddore e così è proprio tragica. Ma scusa, poi, chi me lo fa fare di scrivere a voi diseredati? Ma è semplice, per farvi lavorare fino alle 4 di mattina (ben sapendo che avete perso la festa più "in" dell'anno e la vostra lei fila col tuttomuscoli unto come una bistecca) (senza entrare nel merito delle tue preferenze sui condimenti, devo proprio deluderti: sono le due del pomeriggio e di feste, nei paraggi, non ce n'è proprio ombra... NdP). Ah, che soddisfazione! Oh, non dimenticate che è anche per vendetta: cattivi, ecco! Non mi avete pubblicata... Dave... Daviduccio uccio sono io! (Spiacente deluderti una seconda volta, ma sono Paolo. NdP) Sono NdE! Io, che ho scritto una bella letterina con tante cosucce carine (dai, pubblicatemi, che voglio far rosicare Denver) e adesso mi servo di voi per fare due annunciotti:
1) Voglio ringraziare chi (colui, esso sa) mi ha fatto conoscere il mondo dei videogiochi: scusa per quello che è successo, ma "Chi ha avuto, ha avuto, e chi ha dato, ha dato. Scurdammose 'o passato, simm'a Nnapoli, paesà!" (Ma a voi cosa importa? Se mi pubblicate ve lo racconto... Maliziosa) (detto tra noi: non potrebbe fregarcene di meno... NdP)
2) se non pubblicate la soluzione del mistico concorso dell'altrettanto mistico PMR io ci esco pazza.
Ora che ho esaurito la prima parte, inizia la (più odiata) 2ª parte: domandine! Ho un grande dubbio e disperato bisogno di un saggio consiglio. Puyo Puyo o Cool Spot? Dato che ho un solo bonus per natale (la nonna), e che è un dilemma amletico, lo lascio a voi. Mi fido, eh! Poi, per tutti quei carucci che scrivono tante belle c...atelle, voglio proprio dire "provate per credere": vorrei sapere quanti di quelli che che affermano che i videogame rinco.....iscono i ragazzi e le ragazze (perché ci siamo anche noi. Forza ragazze, siamo più di quanto pensate!), non hanno mai giocato nemmeno una volta, anche solo al bar. E quanti di voi hanno attacchi epilettici al solo sentirne parlare, visto che vi barricate così bene dietro a questa cosa, tanto da sentirvi obbligati a iniziare la cosiddetta "caccia alle streghe del 2001"? Amici miei, tenete duro che va bene, va bene, va bene così! Unica cosa che vorrei aggiungeste, è la data di importazione ufficiale; per il resto è tutto ok.
Già che ci sono cambio pseudonimo! Ora sono Lady Godiva (pronunciate ledi godaiva). Se mi pubblicate vi spiego anche questa (maliziosa) (dunque, qui i casi sono due: a sei la famosa pornostar omonima, oppure ti diverti ad andare in giro a cavallo con ben pochi vestiti addosso... NdP).

Lady Godiva

PS: tanti bacioni a tutti e, in particolare, al mio ciccino.
PS2: per Dave carezzine da tante manine paccioccose (devo ancora capire cosa sono) (vieni qua in redazione e lo capirai nel giro di nove mesi... NdD).
Fatemi il regalo di Natale: pubblicatemi! E ai giardini pubblici, "non calpestate l'erba: fumatela!" (E' vecchia... NdBovas)(il problema non è che è vecchia, è che è finita... NdAlex)

Ma pensa te, pure Lady Godiva ci viene a scrivere: se continuate così saremo costretti a credere che quelle poche lettrici che abbiamo, oltre a essere poche siano del tutto schizzate. Allora, la soluzione del concorso Rosa è la seguente: "Il probabile linciaggio", ovvero il motivo per cui il medesimo redattore non si fa più vedere (fisicamente) in redazione, se non il giorno dei pagamenti (lascia stare la risposta di Paolo e pensa a questo: cosa ti viene in mente leggendo tutte quelle frasi assieme? Magari è proprio quella è la soluzione... Ciao Paolo, contento? Ricorda che "la prossima è l'ultima" NdAlex). Per quel che concerne il resto della lettera, nulla da ridire, se non il fatto che "Cool Spot" e "Puyo Puyo" sono due giochi troppo diversi tra loro per essere paragonati. Il secondo è decisamente l'ideale se hai qualcuno con cui giocarci, mentre il primo va bene anche per lunghe sessioni solitarie (qui mi reinserisco: mettere le date ufficiali di importazione è un po' un problema, anche perché spesso si verificano, anche durante la chiusura della rivista, degli eventi che obbligano l'importatore ufficiale ad anticipare o a postdatare l'uscita del gioco. Di regola cerchiamo di recensire i giochi in uscita nello stesso mese cui si riferisce la rivista - gennaio gennaio, febbraio febbraio, ecc ecc - o di, al limite, anticipare di un mese - e poi succedono i casini come con Megalomania, che la Virgin ci aveva annunciato in uscita a Natale e poi fu spostato al marzo successivo... NdAlex). E mi raccomando: copriti quando vai a cavallo, con questo freddo rischi un bel raffreddore...

LIFE WILL NEVER BE THE SAME...

Carissimi Bovas, vi ho scritto questa lettera per parlarvi della vita (non c'è che dire, ti sei scelto proprio un argomento semplice! NdP). La vita di oggi è composta da regole, se non le rispetti sei fuori. Così un bel giorno ti ritrovi solo, senza amici, perdendo ogni interesse (oltre al Milan, si intende), e la scuola. Già, perché ho lasciato la scuola, ma non per motivi economici o perché andavo male, anzi: per la gente.
La maggior parte della gente non vede al di là del proprio naso, è superficiale, e non ha rispetto per i sentimenti altrui. Vi spiego meglio: in terza media avevo un sacco di amici, al 1° anno di liceo loro, inspiegabilmente, hanno fatto un salto di qualità cominciando a darsi delle arie, a non rivolgermi più la parola e ad evitarmi di continuo (manco avessi la peste). Decidetti di voltare le spalle alla vita, così ho detto basta, e lasciata la scuola mi trovo solo, rintanato sempre in casa. Ormai gli unici momenti lieti di una vita inutile sono dati dal Milan, la mia squadra del cuore. Sei mesi fa, dopo la sconfitta subita in finale di coppa dei campioni, prendo una scatola di pillole, le ingoio tutte e aspetto il risultato: febbre alta e crampi allo stomaco (evidentemente avevo preso le pillole sbagliate). Parzialmente pentito, acquisto un Megadrive per cercare di alleviare le sofferenze e, di conseguenza, Consolemania.
Beh, ragazzi, non credevo che con una rivista si potesse avere un tale rapporto di simpatia legata a un'amicizia sottile, che traspare pagina per pagina. Perché? Perché CM non è semplicemente una rivista di videogame, ma è molto, molto di più. Leggendola mi sembra di dialogare con un amico, con tanti amici che

scherzano e si divertono. Purtroppo non ho mai conosciuto nessuno simile a voi, ma è evidente che al mondo esiste anche della gente in gamba, se no CM nemmeno esisterebbe (neanche il Milan) (sono Juventino, non volevo dirtelo... NdP). Per questo devo ringraziarvi, per il grandissimo aiuto che mi avete dato e che continuate a darmi. Se infatti sono arrivato a un passo dal baratro, voi di CM mi avete ridato la gioia almeno di sopravvivere. Ormai esco di casa solo per andare a compare la vostra bellissima rivista e i giochi per il mio Megadrive. Forse col tempo le cose miglioreranno, comunque questa lettera ve la dovevo, in quanto, come ho già detto, vi devo veramente la vita, e ora so di non essere più solo, ma di avere tanti amici con cui dialogare come in una vera famiglia, la grande famiglia di Consolemania. Grazie di cuore...

Edward mani di forbice

Questa lettera mi ha fatto un triplice effetto: da una parte mi ha commosso per l'indiscutibile dramma psicologico che hai vissuto, da un'altra parte mi lusinga sapere di aver indirettamente aiutato qualcuno a riprendersi, ma dall'altra mi ha fatto venire un gran rabbia: scusami, ma ho visto soffrire tanta gente, li ho visti con i miei occhi morire a uno a uno mentre lottavano invano per vivere, per guarire da quelle grosse tragedie che sono i mali incurabili. Ho vissuto queste emozioni in famiglia e, sapere di un quindicenne che si ammazza per il Milan, mi fa veramente trasalire. Mi vien male, a pensare che qualcuno ritenga questa nostra fugace apparizione sulla Terra, del tutto priva di significato e/o di motivi per cui valga la pena di viverla. Non accetto questa tua visione: quest'anno non sei più in tempo, va beh, ma a giugno vedi di iscriverti di nuovo al liceo (o a una qualche secondaria di indirizzamento tecnico, ci sarà qualcosa che ti piace fare, no?): l'ho fatto anch'io e -sebbene siano cinque lunghe pillole, molto più dure da digerire di quelle con cui hai tentato il suicidio- ti posso garantire che è un'esperienza che devi fare, che ti servirà a molto anche se non continuerai gli studi. Cribbio, ma i tuoi genitori, se ci sono, cosa stanno lì a fare? Possibile che non ti abbiano dato un minimo incentivo per andare avanti? Sei un ragazzo particolarmente sensibile, non un animaletto da contemplare e accarezzare quando fa le fusa e, come tutti i ragazzi particolarmente sensibili, hai certamente delle qualità che devi sfruttare: mica puoi rimanere in casa a far niente! La scuola non ti realizza? Trovati qualche mestiere da fare o da apprendere, ma, porca vacca, cerca un modo per farti valere, per acquisire la necessaria fiducia in te stesso! Sai, la gente non è così cattiva: è superficiale, è vero, anche io lo sono tante volte, ma molto spesso non lo fa apposta. Come tu non puoi sapere ciò che frulla in testa agli altri, così gli altri non possono comprendere i tuoi stati d'animo, sono certo che tutti i lettori, leggendo queste righe, non potranno fare altro che provare un'istintiva amicizia per te. Amicizia, non commiserazione. Quella lasciamola a chi si crede un semi-Dio e si atteggia da "volemose bene", per poi razzolare male. E poi l'adolescenza è tale per tutti: a quell'età si cambia spesso comportamento senza rendersene conto, si cambiano tante compagnie e se ne trovano sempre nuove da provare. Hai il Megadrive. Ci giochi da solo? Invita qualcuno a casa! Parlaci insieme, escici il sabato sera, cerca dei nuovi argomenti su cui parlare che non siano il Milan, insomma, apriti e vivi: certo che col tempo le cose miglioreranno. Mettila così, quelle pillole sono state una vera e propria cavolata passeggera, che poteva avere conseguenze letali che, per fortuna, non ha avuto; ora è tempo di dimenticare quel che è successo e di ristabilire i giusti rapporti con gli altri. Se non ce la fai di persona, prova con la corrispondenza: è una via che -ti assicuro- funziona!

A PROPOSITO DI CORRISPONDENZA....

Dopo mesi passati a curare la posta, noi Bovas ci siamo resi conto di come, tanti di voi, sentano il bisogno di conoscere altra gente, magari anche a chilometri di distanza, per incontrarsi oppure più semplicemente per corrispondere. Così, in attesa che questa "non rubrica" diventi qualcosa di stabile e che brilli di pagina propria (eh, Alex?), abbiamo deciso di riservare un box più o meno grande per i vostri annunci in questo senso. Dunque, chiunque voglia approfittarne non deve fare altro che scrivere un breve annuncio (massimo cinque o sei righe), unitamente al suo recapito (con una fotocopia di un documento di identità) e inviarlo al seguente indirizzo:
BHC - AMICI DI CONSOLE
C/O XENIA
Casella Postale 853
20101 Milano.
Vi preghiamo, come al solito, di inviare gli annunci solamente al succitato indirizzo e in una busta a parte rispetto al resto delle lettere. Inizieremo a pubblicare gli annunci a marzo (motivi tecnici), mentre il mese prossimo parleremo un po' dei vantaggi e dei problemucci a cui, probabilmente, andrete incontro.

CRONACA DI UNA MORTE PREANNUNCIATA...

Cari Bovas, questa lettera è una lettera seria. Ho deciso di scrivervi al fine di far definitivamente crollare un mito che non ha più ragione di esistere: questo pezzo di storia videoludica che si chiama Street Fighter 2 Normal, CE, Turbo, ecc...
Esattamente un anno fa comprai il Super Nes solo ed esclusivamente per SF2, andavo pazzo per Bison e Co. e in si mesi di gioco intenso lo avrò finito (con un credito ovviamente) almeno un centinaio di volte. Ogni partita era una nuova sfida (specie a livello 7, a proposito, l'avete vista la schermata finale con la foto di gruppo? Bella vero?) e, adventure e RPG a parte, non avevo mai visto niente di così intrippante, divertente, spettacolare. Poi il golpe...
Già, a gennaio avevo avuto modo di vedere il mitico Art of Fighting a casa del mio amico Carlo: grafica incredibile, sonoro grandioso e azione frenetica come non mai; ma io continuavo a preferire, anche se per poco, SF2 per la sua maggiore completezza tattico-strategica. Ma ad aprile, dopo mesi di catenaccio spietato, il capolavoro capcomiano crollò: era arrivato Fatal Fury 2 (applausi per favore)!!! Appena letta la recensione organizzai con il mio amico Erik una trasferta ad Alassio, dove è situata la più grande sala giochi di tutta la Liguria (la prossima volta che ci andate salutatemi il gestore, che è mio amico... NdP), per andare a vedere il nuovo re dei picchiaduro: incredibile, mai visto simile splendore! Grafica e sonoro eccezionali e una spaventosa giocabilità, ottimamente supportata da una profondità strategica mostruosa e da delle innovazioni incredibili (le supermosse speciali sono una vera figata, altro che le fatality di quel pacco di Mortal Kombat!!).
Da quel giorno in poi il mio unico obiettivo fu quello di avere un neo Geo con FF2, che, dopo tanti sforzi, riuscii a ottenere per la mia promozione in terza scientifico (tanti saluti alla gloriosa III D, ciao ragà!!). Assieme al capolavoro della SNK presi anche WH2, un'altra pietra miliare dei picchiaduro, forse poco tattico ma maledettamente strategico. Ormai Street Fighter 2 era un ricordo lontano, un mito offuscato da giochi di incredibile bellezza. Poi, il colpo di scena... Il ventitré agosto compro il nuovo CM e scopro con orrore che tutta la redazione giudica il nuovo SF2 Turbo il top, lo stato dell'arte, infangando Andy Bogard e compagni. Ma dico io: ci avete giocato veramente a stà beotata di turbo edition o gli avete dato un 99 "ad honorem"? Io l'ho visto e giocato per almeno venti giorni e non mi è parso poi un granché. La maggior parte delle nuove mosse speciali non serve a niente (vedi Ryu, Ken, Honda, Zangief, Guile, Blanka...), il gioco non è veloce, è troppo veloce, a volte non si riesce neanche a seguire l'andamento della partita (specie nei Bison vs Bison) e una partita dura poco più di quindici secondi.
Non bastano quattro personaggi in più e qualche miglioria qua e là per fare di un sequel un pezzo da collezione (magari tutti i sequel fossero come Populous 2!), ormai SF2 è un guscio vuoto, per rinascere avrebbe bisogno di lottatori e mosse nuove, un nuovo metodo di gioco magari (l'ideale sarebbe a due piani come FF2), altrimenti farà la fine di Sonic 2.
E' ora di voltare pagina, adesso tocca al Neo Geo, tocca a Fatal Fury Special, a Samurai Shodown e ad Art of Fighting 2.
Datemi retta cari Bovas, staccatevi dal grembo materno e uscite di casa: è ora di partire per nuove avventure!!!

Baron Marco Vallarino

Caro Marco, premetto col dire che "de gustibus non disputandum est", e cioè che ognuno può avere le sue opinioni e tenersele. Concordo con te nel dire che FF2 o Samurai Shodown sono dei veri e propri capolavori, sia nell'ambito più esteriore, e cioè grafica e sonoro, sia nella giocabilità e longevità. Non concordo però con te nel dire che SF2 Turbo è un gioco mediocre. Può darsi che qualche mossa nuova non serva a molto, ma devi tenere presente che nella versione precedente non si potevano usare i boss, cosa invece possibile in questa nuova versione. Non si tratta solo di SF2 Turbo, ma anche di SF2 Champion Edition. In più il modo "turbo" è altamente sconsigliato se si gioca contro il computer, ma è molto raccomandato nei doppi (troppo divertente...). In più Street Fighter 2 ha sempre esercitato, almeno su me, un fascino superiore a qualsiasi altro gioco del genere, forse anche perché è stato il primo vero gioco del genere, e la prima volta non si scorda mai... (Una cosa da non sottovalutare è anche il costo dell'attrezzatura totale globale... Se vogliamo fare i confronti fra console facciamoli in maniera intelligente e fra macchine equivalenti. o no? NdAlex)

LA LETTERA INTELLIGENTE DEL MESE...

Spettabile redazione di Console Mania, chi vi scrive è un appartenente alla categoria dei supernessisti (come ci avete definito voi, anche se io possiedo diverse console) che per due volte vi ha ricoperto di critiche circa l'impostazione della rivista tramite lettere apparse nel BHC.
Questa volta ho deciso di scrivervi da solo, per cercare di essere il più obiettivo possibile e tralasciare, così, le solite critiche di parte, le quali lasciano il tempo che trovano in quanto ognuno va fiero della propria console.
Inizio col dire che dall'ultima risposta che ci avevate dato (sul numero 16) mi ero ripromesso di non acquistare più CM, tanto eravate riusciti a farmi inc***are, e devo dire che per diversi mesi non vi ho più presi in considerazione.
Poi, ad ottobre, preso da una crisi di "devo leggere assolutamente qualcosa che tratti di console", in mancanza di meglio, ho comperato la prima rivista che è uscita nelle edicole della mia città: CM.
Devo ammettere che, dall'ultima volta che vi ho letto, siete migliorati (grazie mille, NdD). Questo, dopo tutto quello che vi avevo detto assieme ai miei amici, potete considerarlo un grosso complimento; CM non è male, e chi ve lo dice non è uno sprovveduto, ma uno che di console sa il fatto suo.
Nonostante tutto, però, alcuni difettucci rimangono, e ve li vorrei esporre, in modo da aiutarvi a migliorare la qualità della rivista.
Procediamo con ordine: vedo che ormai il PC Engine non lo trattate più, ciò mi sta bene da un lato, visto che nella copertina non compare il suo nome, ma non dall'altro, in quanto mi piange il cuore a vedere così sottovalutata una console superba (avete dato un'occhiata a SF2 sul GT?) (sì, e l'abbiamo anche recensito! NdP), che un po' di mercato lo ha anche in Italia.
Facendo un discorso semplice semplice, secondo voi, gli utenti medi di console quali NES e MS (macchine più che rispettabili), che età anno? Secondo voi comprano CM? Io nutro forti sospetti su tutto questo e penso che i possessori di console NEC (che sicuramente non sono bambini), debbano essere presi maggiormente in considerazione dalla vostra rivista. Se poi il numero delle recensioni dipende anche da un discorso pubblicitario, allora fate bene a continuare così.
Passando alle anteprime, ho notato che sono interessanti (sarà forse stato l'effetto ECTS?), molte pagine, foto, insomma non male.
Arrivando alle recensioni, le cose cambiano e peggiorano, non tanto per la forma e lo stile delle stesse, ma per i voti espressi. Evito di dare giudizi per console che non possiedo, ma noto dei globali eccessivamente alti per titoli per SNES. Mi sembra, ma

SUPER NINTENDO

Aladdin (USA)	145.000
Nigel Mansell (ITA)	130.000
Super Mario All Star (ITA)	125.000
Street Figh. 2 Turbo (JAP)	160.000
Tazmania (USA)	99.000
Mortal Kombat (ITA)	160.000
Turtles Tournament (JAP)	180.000
Kenshiro 7 (JAP)	new
Fatal Fury 2 (JAP)	180.000
Art of Fighting	175.000
Suzuka 8 hours (JAP)	180.000
R Type 3 (JAP)	new
Pop'n twee bee (JAP)	110.000
Lamborghini (USA)	new
Top Gear 2 (USA)	125.000
Championship Pool (ITA)	160.000
Captain America (USA)	130.000
Legend (USA)	new
Secret of mana (USA)	160.000
Dr. Franken (USA)	new
John Madden '94 (USA)	140.000
Aero the Acrobat (USA)	125.000
Lufia (USA)	new
Zombies (ITA)	130.000
Asterix (ITA)	120.000
Sensible Soccer (USA)	new
Equinox (USA)	new
Cliffhanger (ITA)	125.000
Goemon 2 (JAP)	new
Paladin's Quest (USA)	145.000
Goof Troop (USA)	130.000
Sim Ant (USA)	140.000
Super Mario All Star (USA)	130.000
Megaman X (JAP)	new
International Tennis (JAP)	99.000
Ranma 1/2 2 (JAP)	160.000
F1 Exhaust heat 2 (JAP)	99.000
Clay Fighter (USA)	new
Flashback (ITA)	140.000
Mr. Nutz (ITA)	140.000
Duffy Duck (ITA)	150.000
Wizard of Oz (USA)	new
Actraiser 2 (USA)	135.000
Pink Panther (USA)	135.000
Mazinga Z (JAP)	135.000
Rocky Rodent (USA)	125.000
Sengoku (JAP)	150.000
Zelda (USA)	99.000
Sunset Riders (USA)	130.000
Castelvania (ITA)	99.000
Toys (USA)	99.000
Arcus Odissey (USA)	new
Batman Return (JAP)	99.000
Lock On	130.000
Monopoly	99.000

MEGA CD

Sonic CD (JAP)	120.000
Silpheed (JAP)	130.000
Dune (USA)	new
Ninja Warrior (JAP)	79.000
Sewer shark (ITA)	120.000
Thunderhawk (ITA)	120.000
Batman Return (USA)	new
Cliffhanger (USA)	new
Ecco the Dolphin (ITA)	120.000
Hook (ITA)	110.000

NINTENDO 8 bit

Indy heat (ITA)	99.000
Lemmings (ITA)	59.000
Hunt for red October (ITA)	49.000
Ferrari GP (ITA)	new
Jurassic Park (ITA)	115.000
Operation Wolf (ITA)	79.000
Greemlins 2 (ITA)	49.000
Rainbow Island (ITA)	99.000
Tiny Toon 2 (ITA)	120.000
Wizard & Warrior 3 (ITA)	59.000
Galaxj 5000 (ITA)	49.000
Uforia (ITA)	49.000
Tetris (ITA)	89.000
Duck Tales 2 (ITA)	120.000
Parasol Stars (ITA)	99.000
Street Gangs (ITA)	79.000
Zelda 2 (ITA)	99.000
Super Mario Bros 2 (ITA)	69.000
Mario & Yoshi (ITA)	89.000
Battletoads (ITA)	49.000

MASTER SYSTEM

Jurassic Park (ITA)	89.000
Asterix (ITA)	69.000
T2 (ITA)	new
Tazmania (ITA)	79.000
Mortal Kombat (ITA)	99.000
Sonic 2 (ITA)	69.000
Ropocop 3 (ITA)	new
Sensible Soccer (ITA)	85.000
Chuck Rock 2 (ITA)	new
Super Monaco GP2 (ITA)	69.000
Jungle Book (ITA)	89.000
Super Kick Off (ITA)	59.000
Cool Spot (ITA)	89.000
Donald Duck (ITA)	59.000
Sonic 3 (ITA)	89.000
Road Runner (ITA)	85.000
Batman Return (ITA)	59.000
Street of Rage 2 (ITA)	85.000
Addams Family (ITA)	new
Winter Olympics (ITA)	85.000

GAME BOY

Turtles 3 (USA)	69.000
Addams Family (USA)	49.000
Batman (USA)	49.000
Duck Tales 2 (USA)	75.000
R Type (ITA)	39.000
Tazmania (USA)	new
Gargoylle's Quest (ITA)	39.000
Turtles (USA)	49.000
Cliffhanger (USA)	new
Boxxle 2 (USA)	49.000
Megaman 4 (USA)	new
F1 Race + Adatt.4 play (ITA)	49.000
Super Kick Off (USA)	49.000
Mickey Mouse (USA)	59.000
Speedy Gonzales (USA)	65.000
Mercenary Force (USA)	39.000
Turrican (USA)	39.000
Player Manager (USA)	new
Mc Donaldland (USA)	49.000
Popeye 2 (USA)	new

GAME GEAR

Sonic 3 (USA)	75.000
Jungle Book (ITA)	new
Mortal Kombat (ITA)	82.000
Ecco the Dolphin (USA)	69.000
Star Wars (USA)	75.000
Wimbledon Tennis (ITA)	59.000
Cool Spot (ITA)	new
Terminator (ITA)	59.000
Addams Family (ITA)	new
Chuck Rock (ITA)	59.000
Asterix (ITA)	new
Shinoby 2 (ITA)	59.000
Sirenetta (ITA)	59.000
Tale Spin (ITA)	59.000
F1 Domark (ITA)	new
Super Monaco GP 2 (ITA)	59.000
Leaderboard Golf (ITA)	59.000
Wonder Boy Dragon (ITA)	59.000
Marvel Comics (USA)	new
Street of Rage (ITA)	49.000

MEGADRIVE

Aero the acrobat (USA)	110.000
Fifa Internat. Soccer (ITA)	120.000
Turtles Tournament (ITA)	new
Castelvania (USA)	new
Rocket Knight Advent. (ITA)	120.000
Landstalker (USA)	130.000
Grand Slam Tennis (ITA)	69.000
Star Quest (USA)	new
Mickey & Donald (ITA)	69.000
Cliffhanger (USA)	new
Another World (ITA)	69.000
California Games (ITA)	59.000
F1 Domark (ITA)	125.000
Sonic Spinball (ITA)	135.000
Winter Olympics (ITA)	135.000
Shadowrun (USA)	new
Jungle Strike (ITA)	110.000
Test Drive 2 (ITA)	69.000
Sensible Soccer (ITA)	110.000
Alex Kidd (ITA)	59.000

L'ARCOBALENO

Via Cassia, 6c

ROMA

tel. 06 33.33.486

prezzi IVA compresa

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

BOVAS' HARD CAFE'

forse mi sbaglio, che diate troppa importanza all'aspetto grafico del gioco; se la grafica è bella il 90 al titolo in questione non lo toglie nessuno, anche se fosse il gioco più palloso dell'universo. Io sarei quindi per un abbassamento generale dei voti, diciamo di un 10%, in modo da non illudere troppo i lettori e indurli ad acquistare titoli che poi si rivelano delle mediocrità (vedi Asterix).
Per quanto concerne la posta, non l'ho trovata molto interessante: preferisco lettere del tipo "questo è meglio di quello", oppure "elencatemi le caratteristiche tecniche del Sega Saturn" a lettere di persone che sostengono di scrivere male perché leggono CM (mai sentita un'idiozia così grossa), o che hanno problemi esistenziali (che scrivano a tutt'altro genere di riviste).
Preferirei una posta più tecnica, con lettere che trattino di console e giochi, e, magari, qua e là, lettere dementi (non dementi, DEMENZIALI! NdD) che facciano ridere, non piangere.
Vorrei evidenziare una "tavanata galattica" scritta al termine della microposta del numero 23: sappiano tutti i lettori, ed anche l'autore della suddetta boiata (che forse si è solo spiegato male), che i possessori di SNES o SF, con un apposito adattatore, possono utilizzare tutti i giochi in versione Pal sulla propria console, ma non solo, infatti, come ho potuto notare per Mortal Kombat e Super Soccer, le cartucce "girano" a una velocità supersonica, circa il 15-20% più veloci delle rispettive cartucce americane o giapponesi (grazie della precisazione, ma ci eravamo già corretti nel numero 24... NdD).
Infine vorrei sollevare un grosso problema che mi sembra sia sottovalutato dalle riviste del settore: il sempre maggiore diffondersi dei copiatori e della pirateria nel mondo delle console. Forse anche qualcuno di voi ne possiede uno (mi è difficile credere il contrario) (ti sbagli, noi giochiamo per un mesetto buono con la cartuccia ORIGINALE, quindi la restituiamo al negozio che ce l'ha prestata... NdD), e forse anch'io lo comprerò, ma non vorrei che tra qualche anno si arrivasse, come è successo per l'Amiga. Le software house che falliscono, società in crisi ecc..., il tutto a discapito di noi videogiocatori (non vuoi che questo succeda? Beh, allora comincia a non comprare il sopracitato copiatore... NdD). Vi posso assicurare che di questi aggeggi in giro ce ne sono tanti, le cartucce sono sempre più care e la gente è quindi invogliata ad acquistare questi copiatori illegali.
Forse, con l'avvento dei CD Rom, il problema scomparirà (anche se non si sa mai), ma resta il fatto che dovrebbe essere stroncato sul nascere, cosa che non sta assolutamente accadendo.
Concludendo spero che prendiate atto dei miei consigli e, in particolare, fatemi sapere le vostre opinioni sulle questioni che vi ho esposto. Arrivederci da un supernessista incallito...

Son of Nec, alias Marko Carmè (La Spezia)

Caro Marco, ti ringrazio per la lunghissima lettera, ma ora passiamo subito al succo del discorso. Sono d'accordo con te, in genere chi possiede un Nes o un MS (ma non è mai categorico) è molto giovane, comunque dalle statistiche ci risulta che questi "ragazzini" acquistino regolarmente Console Mania. Comunque, come tu stesso noterai, le recensioni per le suddette macchine stanno diminuendo, questo perché le software house, a poco a poco le stanno abbandonando per sviluppare giochi per macchine più potenti. Per il PC Engine la cosa è diversa: pur essendo una macchina stupenda, è poco diffusa in Italia, e perciò troviamo un po' difficoltoso reperire software. In più dobbiamo tenere presente che un buon 70% dei nostri lettori possiede un Mega Drive o un Super Famicom. Per le recensioni ti chiedo di essere più specifico: mi sembra inopportuno abbassare tutto del 10%, anche perché le recensioni non le scrive solo una persona. A volte anch'io non mi trovo d'accordo con qualche recensione per Super Famicom, ma né io né altri esageriamo nelle valutazioni. La prossima volta, se questo problema si dovesse ripresentare, ti invito a fare qualche esempio. Per la posta ti posso dire una cosa: il Bovas' Hard Café non è la classica rubrica di posta che comunemente si può trovare in una rivista di videogiochi, lo abbiamo voluto noi così, e sembra che al 90% circa dei lettori che finora ci hanno scritto piaccia così com'è. A volte pubblichiamo lettere che apparentemente non hanno nulla a che vedere con i videogiochi per sensibilizzare i lettori su alcuni problemi che ci sembrano importanti. Non mancano, comunque, lettere piene di quesiti e argomenti inerenti ai videogiochi. Per quanto riguarda la pirateria mi sento di tranquillizzarti, secondo me non ha ancora raggiunto dimensioni rischiose per le case produttrici di giochi, questo anche perché, come tu sparai, non è così facile come sul computer copiare i giochi, in cui è sufficiente fotocopiare i codici e spendere mille lire al dischetto, per copiare una cartuccia ci vuole l'attrezzatura specifica, che è molto costosa. Mi sembra di aver finito, quindi ti rimando a una tua eventuale lettera futura...

E' FORSE IMMORALE NON GIOCARE CON I GIOCHI DELLA GIG?

Mitica redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 15 anni che è entrato da poco in possesso di un Super Nintendo e che legge CM da quando ha iniziato a essere pubblicato. Vi ho scritto per segnalarvi un mio problema e per conoscere la vostra opinione in proposito: dopo circa un mese dall'acquisto il mio Super Nintendo non ha più funzionato. Allora ho provato a diagnosticare il problema e ho appurato che il guasto era nella console e non nei cavi o nel trasformatore. Quindi decisi di far spedire la console, dal negozio di giocattoli in cui l'avevo acquistata, per farla riparare o cambiare usufruendo della garanzia. Dopo due mesi il Super Nintendo è ritornato perfettamente funzionante, ma con una sgradevole sorpresa: c'era un biglietto che spiegava che la console si era usurata a causa dell'uso di cartucce giapponesi mediante convertitore. Il biglietto diceva inoltre che questa volta la rottura era a carico della ditta, ma la prossima volta non avrebbero più accettato la console come "in garanzia", perché i giochi utilizzati su di essa non erano quelli della Gig. A questo punto sono stato preso dal panico, perché stavo già per acquistare il convertitore (le altre volte me lo facevo prestare da un mio amico) e non mi andava proprio di dover spendere dei soldi per le riparazioni. Ora vorrei quindi togliermi questo dubbio: mi conviene acquistarlo o no? E' possibile che il convertitore usuri il Super Nintendo? Io penso di no, dal momento che conosco cinque persone che lo usano e non hanno mai avuto problemi. Inoltre vorrei fare una considerazione: è giusto che un appassionato di videogiochi come me sia costretto a rinunciare a giochi come: Ranma 1/2, Hokuto No Ken, Parodius, Golden Fighter, Dead Dance eccetera perché sono disponibili solo in versione Americana e Giapponese? Secondo me è un'ingiustizia colossale!!!
Perciò, prima di acquistare Street Fighter 2 Turbo e Golden Fighter in versione giapponese vorrei sentire il vostro parere in proposito. Sperando in una risposta vi saluto...

Claudio Rongo

Caro Claudio, il tuo racconto mi sembra alquanto strano: io non sono un ingegnere elettronico, ma mi sembra improbabile che da un guasto alla console sia possibile risalire al tipo di cartuccia usata, o se così fosse, tutti quelli che usano un convertitore, noi compresi, dovremmo prima o poi manifestare lo stesso tipo di malfunzionamento. Ti consiglio quindi di non farti problemi inutili e di giocare a quello che vuoi, a meno che il tuo Super Nintendo sia difettoso dall'origine (e quindi sostituibile con la garanzia) non dovrebbe più crearti spiacevoli inconvenienti (eppoi SFII Turbo è uscito anche in versione PAL NdAlex)...

CONSIGLI PRATICI PER L'USO...

Simpatici Davide e Paolo, sono un ragazzo di 15 anni il cui nome è Franco, che non vi scrive con il suo arcaico computer (scheda grafica CGA) solo per raccontarvi insulse storie di console rotte o per sparare a zero sulla vostra rivista, ma per avere delle semplici, banali informazioni. Insieme a un gruppo di amici, ho deciso di creare un piccolo giornalino sulle console. Ho trovato una casa editrice (casa editrice? NdD) disposta a pubblicarlo, ma ora non so più che cosa fare e i miei amici non hanno molte idee su come si lavora in questo campo.
Vi scrivo, perciò, solo per avere maggiori delucidazioni su quale sia la vita

FAI COME JOY E TELE, VIENI ANCHE TU DA.....

COMPUTERS GAMES
E
ALTRO
HARDWARE - SOFTWARE
CONSOLLE - GAMES

VIA AMIRANTE,59 SOVERATO (CZ)
☎-FAX (0967) 22169
VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA

TROVERAI HARDWARE SOFTWARE ACCESSORI PER IL TUO :
MEGADRIVE,SUPERNES,GAMEBOY,GAMEGEAR,NES
AMIGA, AMIGA CD 32, PC MSDOS .
TUTTE LE ULTIME NOVITA'!!!
ARRIVI SETTIMANALI
A PREZZI ECCEZZIONALI !!!
GAMES MEGADRIVE - MS II A PARTIRE DA L. 49.900
GAMES NES - GAMEBOY A PARTIRE DA L. 49.900
GAMES AMIGA - PC MSDOS A PARTIRE DA L. 19.900
SOLO SOFTWARE ORIGINALE LEADER - CTO
AMIGA - PC MSDOS A PREZZI STRAORDINARI
GVP - BSC - ROCTECH - NEWTRONIC - CREATIVE

PER I TUOI ORDINI E RICHIESTA LISTINI TELEFONA SUBITO. RICEVERAI LA NOSTRA CARD CHE TI PERMETTERA' DI PARTECIPARE ALLE PROMOZIONI IN CORSO RISERVATE AI NOSTRI CLIENTI PIU' FEDELI.

SUPERNES

SUPERNES
+
STREET FIGHTER II TURBO

SUPERFAMICOM

SUPERNES EURO
+
MARIO COLLECTION

SUPERNES EURO
+
STAR FOX

MEGA DRIVE 2
+
STREET FIGHTER II C.E.

MEGA DRIVE 2

MEGA CD 2
+
SILPHEED

SUPERNES/SUPERFAMICOM

ART OF FIGHTING
ALADDIN
ADDAMS FAMILY 2
ALIEN 3
BATMAN RETURNS
COOL SPOT
FINAL FIGHT 2
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER II TURBO
STAR FOX
WORLD HEROES
MAZIN SAGA
MARIO COLLECTION

NOLEGGIO VENDITA ASSISTENZA USATO

STARGAMES

VIDEOGAMES CONSOLE ACCESSORI

Via Sbarre C.li, 210 DI FRONTE VILLAGUARNA

REGGIO CALABRIA

TEL/FAX 0965/593245

MEGADRIVE

ALADDIN
ROCKET KNIGHT ADV
BUBSY
MORTAL KOMBAT
JURASSIC PARK
JUNGLE STRIKE
MICRO MACHINE
FLASH BACK
EX-RANZA
STREET FIGHTER II C.E.
GENERAL CHAOS
ROLO TO THE RESCUE
FATAL FURY
STREETS OF RAGE II
MAZIN SAGA
GLOBAL GLADIATORS

GAME GEAR
+
WIMBLEDON TENNIS

GAME GEAR
+
DEFEND OF OASIS

GAMEBOY
+
MARIO LAND 2

GAMEBOY
+
MORTAL KOMBAT

GAME BOY

SNK NEO GEO
+
FATAL FURY 2

AMIGA CD
+
2 GAMES

★ATLANTIDE★

20034 GIUSSANO (MI) VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITA'... TELEFONA ALLO 0362/354879!

SUPER-NINTENDO.

BATMAN RETURNS	69.000
CHUCK ROCK	129.000
DRAGON'S LAIR	129.000
EXAUST HEAT	99.000
FINAL FIGHT 2	79.000
FIRST SAMURAI	119.000
HOOK	99.000
ROCKETEER	69.000
ROMANCING SAGA (RPG)	69.000
RUSHING BEAT	99.000
SUPER ALESTE	99.000
SUPER DOUBLE DRAGON	99.000
SUPER JAMES POND	119.000
TINY TOON ADVENTURES	99.000
TOP RACER	99.000
ULTIMA VI (RPG)	69.000
WORLD CHAMPION	89.000

MEGADRIVE.

ALISIA DRAGOON	89.000
BAD 'O MEN	39.000
BATTLE MANIA	49.000
GRANADA	49.000
HELLFIRE	59.000
JAMES POND II ROBOCOD	59.000
JEWEL MASTER	39.000
KID CHAMELEON	59.000
RASTAN SAGA II	49.000
ROAD BLASTERS	59.000
STORMLORD	49.000
TAZ-MANIA	69.000
THE AQUATIC GAMES	79.000
TRUXTON	49.000
UNDEADLINE	59.000
WORLD OF ILLUSION	79.000
X-DAZEDLY-RAY	49.000

GAME GEAR.

BUSTER BALL	39.000
FAMILY ADVENTURE	39.000
GALAGA '91	59.000
PSYCHIC WORLD	59.000
PUTT & PUTTER	49.000
SPACE HARRIER	39.000
THE GG SHINOBY II	69.000

GAMEBOY.

BOULDER DASH	49.000
CASTLEVANIA II	39.000
Q*BERT	39.000
R-TYPE	49.000
SUPER STREET BASKET	49.000
TAITO CHASE H.Q.	49.000
TURTLES	49.000

Tutti i nomi a lato riportati appartengono ai legittimi proprietari.

SPESE POSTALI GRATUITE PER I TITOLI IN OFFERTA - PER GLI ALTRI CONTRIBUTO FISSO DI LIT. 5.000
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO RAPIDISSIME - TUTTA LA MERCE E' ORIGINALE E GARANTITA.

del recensore, su come creare dal nulla un pur modesto giornalino di videogiochi.
Non importa che mi rispondiate tramite CM, basta che mi spediate una missiva completa e chiara su come tirare su questa rivista.

Franco Papeschi

Potrei benissimo risponderti io, ma credo che sia molto più competente Paolo, quindi te lo passo al balzo...
Alùra, la questione non è poi così semplice come possa sembrare, e come vedi anche voi vi siete trovati spiazzati. Tanto per cominciare, mi sembra abbastanza strano che tu abbia trovato addirittura una "casa editrice", da come ti sei espresso, mi pare che tu possa contare tuttalpiù su una cooperativa con tanto di tipografia al seguito. E chiaro che se ti fossi rivolto a una Rizzoli o a una Mondadori, avrebbero saputo loro darti tutte le indicazioni almeno dal punto di vista tecnico (impaginazione, fotolito, stampa...). Quindi a grandi linee il vostro giornale dovrebbe essere catalogato come fanzine a diffusione limitata - in ogni caso, dovete avere un giornalista di professione pronto a farvi da direttore responsabile, e dovete richiedere al tribunale della vostra città l'apposita registrazione. Chiaramente tutto ciò costa, e anche parecchio. Quindi, se volete fare qualcosa di più amatoriale, vi conviene fare così: innanzitutto scegliere il parco macchine da tenere in considerazione (vale a dire di quali console volete occuparvi), poi dovete armarvi di computer e word processor per scrivere gli articoli. Le foto sono parecchio difficili da fare, e le apparecchiature necessarie sono costose: meglio allora usare una Polaroid o una macchina con pellicole particolarmente sensibili (400 asa o superiori). Dopodiché dovrai usare un bel programma di impaginazione per rendere il tutto piacevole a vedersi e, infine, accordarti con la tipografia (o la casa editrice) sulla stampa: probabilmente a loro basta il dischetto con le pagine già impaginate, per mettere il tutto su pellicola e poi stampare. Altrimenti basta una stampante laser e una buona fotocopiatrice. Il gioco è fatto, la fanzine anche. Auguri e... Non rubateci il lavoro!

BOVAS'HARDCAFE'

QUANDO SI DICE "ESSERE CONCISI"...

Carissimi Bovas, vi scrivo per dirvi due cose:
1) non sono d'accordo con Luca Borsato sulla serietà della rivista.
2) non sono d'accordo perché rischierebbe di diventare dolorosamente noiosa.

Lb2

Hai perfettamente ragione.

PROVARE PER SBIZZARRIRSI

Era un freddo mezzodì di maggio, quando, uscendo da scuola, mi accorsi di aver dimenticato il Dylan Dog, e quindi mi posi un'inevitabile domanda: che diavolo leggo sul tram?
Mi fermai all'edicola, non avevo la più pallida idea di cosa prendere. Mi affidai alla sorte, presi una rivista a caso, e nel grande mazzo di riviste tirai fuori proprio "Consolemania". Lì per lì stavo per posarla, ma poi pensai che una rivista valeva l'altra. Fino allora il mio unico svago era stato spaccare i timpani a mia madre con la chitarra elettrica, e pensavo che giocassero coi videogame solo quei poveri deficienti che non si potevano sbizzarrire sessualmente con qualche pollastrella (buon per te che ti sbizzarrisci. Se ti sbizzarrisci. Non è però il caso di offendere chi non ha la tua stessa fortuna, ti pare? NdBovas)(e, credimi, se non lo sanno i Bovas... NdAlex). Sono passati pochi mesi e adesso, accanto al mio gigantesco amplificatore, c'è una scatola con scritto sopra "Super Nintendo". Così sia: mi avete infettato, siete davvero grandi (e ci sbizzarriamo NdBovas), grazie a voi ho scoperto il grande mondo delle console; siete i migliori e continuate così! (Ok, ci sbizzarriremo NdBovas).
Ora vi spiego cosa mi ha spinto a scrivere questa lettera (non riuscivi più a sbizzarrirti? NdBovas): innanzitutto per farvi i complimenti, ma soprattutto per quei ragazzi che criticano senza aver mai messo la mano su un joypad, come del resto facevo io; allora vi voglio dire una cosa: perché non provate qualche console? (Vedrete, vi sbizzarrirete! NdBovas)
Adesso vorrei porvi alcune domande sulle quali ho parecchi dubbi:
1) Tutti i negozianti a cui mi sono rivolto, mi hanno consigliato il SN, secondo voi è la scelta più giusta?
2) Mi volete spiegare perché vi sta sullo stomaco "Hokuto No Ken"? Oppure datemi il numero di CM dove l'avete recensito.
3) Qual'è il miglior gioco di F1 disponibile fino a Dicembre per SN?
Ciao Ciao e statemi bene.

Giovanni - Messina.

PS: viva l'ironia e... Long live the Rock!

Cosa dire, caro Giò, prima di sbizzarrirci con le tue domande? Che hai perfettamente ragione: non si possono dare giudizi a priori, prima, cioè, di aver provato qualcosa. E' lo stesso ragionamento che sta alla base di ogni recensione, ma anche di ogni esperienza quotidiana. Altrimenti i negri sono tutti cannibali, i siculi tutti mafiosi, i leghisti tutti razzisti, e i videogiocatori tutti "deficienti che non si possono sbizzarrire". E adesso le risposte:
1) tu ce l'hai, no? E allora dovresti saperlo: se il SN soddisfa tutte le tue esigenze (e ti permette di sbizzarrirti), allora è stata la scelta ideale, altrimenti no. E' una cosa soggettiva...
2) Il gioco in questione è Hokuto No Ken 6, non Ken il guerriero in generale, verso il quale proviamo -chi più chi meno- una spiccata simpatia (vuoi per la storia, vuoi per i disegni, vuoi per il sangue o per chissà cos'altro). Il motivo per cui detestiamo QUEL videogioco è semplice: è forse il peggior picchiaduro che sia mai apparso su SN, una bieca operazione commerciale che ha come punto fisso il solo sfruttamento di un nome altisonante. In parole povere: non ci si sbizzarrisce.
3) Io mi sono sbizzarrito molto con F-Zero, anche se non è un gioco di guida molto realistico, è certamente molto bello.
... E lunga vita al Rock!!!

UN PO' DI NOSTALGIA NON FA MALE A NESSUNO

Ciao Dave, ciao Paolo, quanti anni sono ormai che seguo le vostre riviste? Tanti. E i VG anche da più tempo. Ricordo ancora il mio primo computer, un Vic 20. Per 5 anni, solo lui. Prima di lui, la mia prima console, non ricordo neppure come si chiamava, forse era l'Intellivision. Avevo 4 anni. Ora ne ho 17. Tredici anni con i videogame. E con voi? Non lo so di preciso, ma ricordo il mio primo Zzap!, quello che provocò tante polemiche con il poliziotto col medio alzato. Ho uno scaffale pieno di Zzap!, TGM, Consolemania. Vi seguo da tanto tempo; ricordo la prima redazione, con Fabio Rossi, e non chiedetemi come: un mio amico mi ha regalato la sua collezione quando è passato all'Amiga. BDB l'immenso, Jorjo, AJ, tutti nomi che per i lettori attuali non significano nulla, ma per noi sì, vero? Sì, parlo di voi Bovas quando eravate lettori, come me. Posso dire senza il timore di sbagliare che un

HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGA DRIVE	SUPER NES	MEGA CD	GAME BOY	GAME GEAR
Chuck Rock 2	Turn and Burn	Dune	Chuck Rock	Sonic 3
Robocop vs Terminator	NBA Showdown	Cool Spot	Daffy Duck	Donald Duck 2
TMNT: Tour. Fighters	Super Battletank 2	Chuck Rock 2	Duck Tales 2	Ecco to the Dolphin
Fifa Intrn Soccer	The Lawnmover Man	Robocop vs Terminator	Final Fantasy Legend 3	The Jungle Book
Winter Olympics	Winter Olympics	The Terminator	Jurassic Park	Winter Olympics
T2: The Judgement day	Actaiser II	Another World 1 e 2	Mortal Kombat	Star Wars
The Addams Family	Flashback	Rebel Assault	Spiderman / X-Men	Addams Family
The Lanmower Man	The Last Action Nero	Last Action Hero	Mega Man 4	Robocop 3
Dune II	Jungle Strike	Spiderman vs the Kingping	Alfred the Chicken	T2 The Judegement day
The Jungle Book	Young Merlin	Jurassic Park	Turtles 3	
The Lost Vikings	TMNT: Tour. Fighters		The Lawnmower Man	

SIRIUS ITALIA

Vendita al pubblico e per corrispondenza

CONSOLE	
Supernintendo	L. 245.000
Megadrive II	L. 220.000
Game Gear	L. 235.000
Game Boy	L. 99.000
Neo Geo	L. 550.000
3DO	L. telef.

Merce in pronta consegna
Prezzi I.V.A. inclusa
Tutti gli accessori disponibili

Per i Vs. ordini:

TEL. 0572 911402

FAX 0572 911411

Novità Supernes
Actraiser II
Final Set
Mortal Kombat
Sengoku Densho
Mario & Wario
Rock'n' Roll Racing
Secret of Mana
Clay Fighter
Tmnt Tournament Fighter
Aladin
Art of Fighting
Legend
Suzuka 8 hours
Bugs Bunny Rabbit Rampage
Joe & Mac III
Duffy Duck
Flashback
Turn & Burn

Novità Megadrive
Aladin
Jungle Book
EA Soccer
Lethal Enforcers MCD
TMNT Tournament Fighter
Rocket Knight Adventures
Dragon's Lair MCD
Street Fighter C. E.
Aero The Acrobat
Mazin-Saga
Mortal Kombat
F1-Domark
Shining Force II
Rolling Thunder III
Fantasy Star IV
Virtual Racing
Robocop Vs Terminator MCD
Castlevania New Generation

Via 1° Maggio N. 283/a - 51010 MASSA E COZZILE (PT) - Tel. 0572 911402 - Fax 0572 911411

Tutte le offerte sono valide solamente presso il punto vendita

Non vengono effettuate vendite per corrispondenza

Consolle

Prezzi di costo per rinnovo esposizione

Offerta valida per acquisti superiori a 200.000 lire

I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori

Tutti i prezzi sono IVA inclusa e sono validi fino ad esaurimento scorte

LuMen.

LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano - Tel. 66100878 - Fax 66100879

contributo determinante alla storia delle riviste lo ha dato senza dubbio la posta, e i lettori. Ricordo il vostro speciale sui giochi violenti (era nella posta del numero 43 di Zzap!, non potrei mai dimenticarlo NdP), ricordate Jack the Flipper, Stuprator? Oddio, che fantasia, e che risate! Ricordo ancora la commemorazione di BDB a Marco Marinai, ricordo che quando la lessi mi sentii male per una giornata intera. Non l'avevo mai conosciuto, ma lo sentivo come un amico stretto. E poi, purtroppo, si è ripetuto ancora. Un altro lettore (e poi un'altra volta: stavolta era una lettrice. Ma non se n'è accorto nessuno perché era anche l'ultimo numero di Zzap! Rivista NdP). Poco tempo fa è morto un mio compagno di classe, a dire il vero non lo conoscevo bene, litigavamo spesso, ma quando lo seppi, ci credetti a stento. E poi, poco fa, la lettera di Sasha. Siete dei veri amici, ci avete fatto capire che possiamo parlarvi di tutto, ridere, scherzare, anche litigare, ma anche parlare di cose serie. Non ci lascerete mai senza risposte. Per questo lettere come quella di Riccardo mi lasciano un po' con l'amaro in bocca, siamo tra amici, che senso ha? Grazie, ragazzi. Grazie per aver confortato Sasha, per i vostri pesci d'Aprile, per le vostre recensioni, per tutto. E' veramente difficile trovare persone così giovani, eppure così serie e allegre allo stesso tempo, amici che non si conoscono ma di cui non possiamo fare a meno. CM non è solo una rivista di videogame, è parlare con amici veri. Per questo non perderò il mio numero di CM al mese. Per questo per me siete la migliore rivista del mondo (o meglio, fate). Non mi interessa essere pubblicato, anzi, volevo solamente dirvi questo. Grazie, ragazzi, grazie di essere così, al prossimo numero, amici!

Renato Denis

Uhmmmmm, Renato Denis, questo nome non mi è nuovo. Tu hai già scritto qualche altra volta, vero? Può darsi, come può anche essere che mi sbagli, ma una cosa è certa: dovevo pubblicare questa lettera. Hai centrato in pieno gli obiettivi del Bovas' Hard Café, una posta che, come vedi, è direttamente imparentata con quella che fu di Zzap!. Mi hai ricordato i tempi in cui ero un semplice lettore, è chiaro che non vorrei mai tornare indietro, ma ti ringrazio perché mi hai fatto riaffiorare ricordi ai quali sono molto legato e che, ancora oggi, guardo con commossa dolcezza. E ho ripensato al C64, agli albori di Amiga 500 (che sembrava un mondo così lontano. Oggi è già obsoleto), alla posta di Zzap!, che anch'io leggevo con attenzione: a curarla c'era quel polemico del Bittanti (e nessuno conosceva la sua identità), e in redazione c'era gente che oggi ci fa concorrenza... Vabbè, gli anni passano per tutti. Come sempre il BHC vuole essere una sorta di salotto (come i Caffè ottocenteschi in Inghilterra, dove gli scrittori si trovavano per discutere le loro idee), dove ognuno entra, dice le sue opinioni, e poi si sottopone a quello che è il resto del pubblico. Il tutto in nome della democrazia, e del rispetto delle idee altrui. E' chiaro che il clima in cui meglio ci troviamo è quello "permeato di amicizia" (come diceva Elio ai tempi di "No Jonny no"). Per questo certe critiche + o - infantili, così come talune frecciate sui nostri -umanissimi- limiti, ci fanno male. Per fare 'sta posta rinunciamo spesso a tante cose, e tanto impegno è certamente finalizzato a qualcosa. Grazie. E scusatemi tanto.

MICROPOSTA

Oh, là, che bravi bambini! Come abbiamo avuto modo di vedere (e di apprezzare), le nostre recenti sfuriate hanno fatto effetto: non solo le lettere sono mediamente più intelligenti di prima, ma avete anche imparato a spedirle all'indirizzo giusto! Alleluja! Comunque siamo a Gennaio, un mese un po' particolare perché ai vecchi lettori si aggiunge sempre la folta schiera di chi si è comprato una console per Natale, e quindi vuole tenersi informato e, magari, ha l'impulso di scrivere al nostro piccolo grande hard café. Bene, in tal caso, siete pregati di inviare le vostre missive indirizzandole a una rubrica ben precisa, separando lettere da annunci e/o trucchi, e al seguente indirizzo: "Nome della rubrica (BHC, CONSOLIAMOCI, CYC, ecc ecc) - C/O XENIA EDIZIONI - Casella Postale 853 - Milano". Ok? Bene, e ora che abbiamo fatto il nostro dovere di informazione, passiamo ai "fravùi" del mese. Cominciamo da Antonio Alicata e dal suo vero e proprio domandone del mese (hai scampato per un pelo il giudizio della Teotochi!): "Perché la Commodore continua a chiamare le sue nuove creazioni AMIGA? Ad es. La sua nuova console non poteva chiamarla CBM 64 CD32?" Nella speranza che tu stia scherzando, la risposta è questa: perché tutte le sue nuove creazioni si basano sulla tecnologia e sull'architettura software e hardware del suo famoso computer. L'Amiga, appunto. L'ormai immancabile Manila Manzo (basta, che stress!), ci ha spedito un improbabile spaccato di vita redazionale, unitamente alle sue considerazioni sulla lettera d'amore inviatale da Cyrano il mese prima. Bien, siccome credo che abbiano avuto modo di parlarne di persona, posso passare alla lettera successiva. Andrea Colasanti ci chiede se, per caso, la Teotochi insegna a Roma, visto che gli è parso di averla vista. No, guarda, non crediamo proprio che si sia trasferita: è certo solamente che qualche anno fa insegnava a Vigevano (bella forza, era la nostra prof d'Inglese), e che voci ben informate sostengono che imperversi nel pavese, discoteche incluse. Comunque, se qualcuno pensa di aver individuato la Teotochi, ce lo faccia sapere: non avete idea della difficoltà che abbiamo a recuperarla ogni volta che ci serve per il suo angolino! La simpaticissima Laura '78 ci pone nuovamente lo stesso quesito: come mai esistono cartucce per Game Boy contenenti 105 giochi? La risposta è semplice, si chiama pirateria ed è pure illegale. Capito, perché costano così poco? Un'imprecisata Giovanna (Jimi), vorrebbe conoscere qualcuno con cui parlare seriamente di videogiochi, visto che l'unica persona che può farlo si limita a decantarle la scheda tecnica dell'Amiga. E i lettori come fanno a rintracciarti, se non ci hai lasciato neppure uno

BOVAS'HARDCAFE'

straccio di indirizzo? Per il resto, vedi il paragrafo "A proposito di corrispondenza", poco più sopra. Thomas Maniero ci ha spedito una lunga analisi tecnica delle console più diffuse, e del loro hardware, con tanto di conferenza sull'uso futuro della tecnologia DSP (digital signal processor) per rendere più veloci tutti i giochi. Guarda, la tua lettera è interessante e di piacevole lettura, ma temo che molti lettori la riterrebbero piuttosto noiosa. Amen. Dopo The King of Nes, ecco arrivare il Gran Vassallo del Re NES, che ne ricalca fedelmente lo stile e le posizioni. Andate a farvi curare tutti e due, va... Comunque devo darti ragione (quel che è giusto, è giusto) quando dici che di news per il Nes ne arrivano poche: il fatto è che tale console ha subito parecchi duri colpi, ultimamente. Il mercato americano si è improvvisamente fermato, la Nintendo intende supportare solamente SNES e Game Boy in futuro e, per di più, anche in Europa la situazione si è abbastanza bloccata. Con ciò non intendiamo condannare a morte il NES, ma fare notare a tutti come il software vada principalmente laddove regnano delle capacità superiori. Lorenzo Balla e Marco Gluzzoni ci hanno spedito una polivalente lettera ove il caos regna sovrano (nella busta abbiamo rinvenuto di tutto), con tanto di analisi critico-artistico-letteraria in tipico italiano incomprensibile (quello delle antologie scolastiche, per capirci), con la sola variante che qui le parole sono state volutamente messe in modo da perdere significato nel contesto in cui sono inserite. Avete presente il consiglio che ho dato a King of Nes e al suo vassallo? Bene...

L'ANGOLO DELLA PROF

Urrà! Pensavamo di aver perduto ogni contatto con la Teotochi, che si stesse preparando per il 6 gennaio (la sua festa), o per il 7 (che coincide col ritorno a scuola: la festa che fa a tutti i suoi alunni). Cosa mai le sarà successo? Avrà trovato l'amore di un bidello a Saint Tropez? Si sarà attirata le simpatie del preside? Non ci è dato saperlo, visto che lei è una donna riservata e che non si sbottona. E poi neppure noi possiamo indagare troppo: rischieremmo un bel meno sul registro a testa...

1) leggo i Dylan Dog e la vostra rivista
2) ed è per questo che ho scelto la vostra rivista alle altre (un po' più di "rispetto", per carità NdProf)
3) stavolta c'è Topolino e Pippo (bella concordanza NdProf)
4) cercate di non cestinarmi perché se no chiamo il stregone che ho sotto casa (faresti meglio a chiamare una prof di Italiano ndProf)
5) io vi ho scritto per avere risposta per alcune incognite che mi creo da tempo
6) siamo due ragazzi di 14 anni e vi scriviamo perché volevamo sapere come cavolo facciamo a sapere quando i giochi del S Nintendo italiano sono per esso, perché quando li commentate non ci scrivete "pal version"?????? (A parte l'uso scorretto dei tempi e delle locuzioni verbali, semplicemente perché nella pagella già c'è scritto "Super Famicom", "Super NES" o "Super Nintendo", a seconda dell'evenienza NdProf)
7) fra 2-3 anni, uscirà come per il ega mega drive un compiuter Super Nintendo II?
8) questa rivista si è rivelata molto convincente, tanto da poter dire che le lettere di proteste che spesso vengono pubblicate su Bhcafé...
9) ...sono opera di poveri dementi che, non sapendo cosa fare, si divertono a fare di queste scemata e questo dimostra la loro imbecillaggine, perché la vostra rivista non merita certi insulti (sono molto serio vero?) (E anche parecchio contorto ndProf)
10) possiedo un MD con tre cartuccie
11) nel mentre in cui che scriviamo
12) mi sono deciso a chiudere questo dilemma (almeno spero) per un bel po' di tempo (ah, non per sempre? NdProf)
13) il MASTER SISTEM
14) tra cui uno sviluppato dalla SONY a 16 bit, digitale, 2,5 volte di quello del MD
15) Anche l'audio del SN è migliore di quello del MD essendo il chip audio della Sony più veloce rispetto a quello della yamaha montato sul MD (ecco perché i Coin Op sono spesso più belli delle rispettive conversioni! Perché il joystick risponde più velocemente del joypad! NdGeimsTonn)
16) è questa la gente su cui credo la gente che non fa notizia, ma che esiste (di un po', non è che manca una virgola? NdProf)
17) Qualche volta sogno di risvegliarmi in un mondo che non è il nostro o meglio in un mondo che è il nostro (allora, decidiamoci: è il nostro o non lo è? NdProf)
18) ...Perché esi stano solo in versione americana...
19) ...Hokuto No Keng...

VIDEOGIOCHI - UTILITY - CD-ROM - CD 32 - CD MUSICALI - VIDEOCASSETTE

FUN CLUB®

E' IL MEGLIO DI

NINTENDO

NES

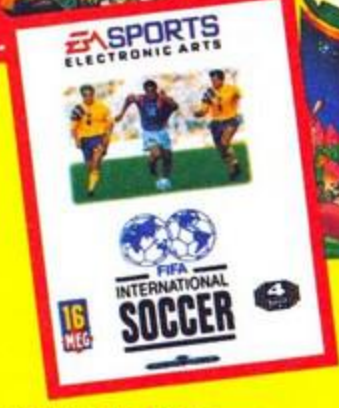
ADDAMS FAMILY	49.900
ALIEN 3	49.900
BATTLETOADS	49.900
ELITE	49.900
F15 STRIKE EAGLE	49.900
HOOK	49.900
KICK OFF	49.900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	49.900
LEMMINGS	49.900
MC DONALDLAND	49.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE VALIANT	49.900
ROBOCOP 2	49.900
ROBOCOP 3	49.900
SUPER TURRICAN	49.900
THE NEW ZEALAND STORY	49.900

SUPER NES

ADDAMS FAMILY	99.900
DRAGON'S LAIR	99.900
J. CONNORS TENNIS TOUR	99.900
JOE & MAC	99.900
KICK OFF	99.900
LETHAL WEAPON	99.900
ROBOCOP 3	99.900
COOL SPOT	159.900
EARTH DEF. FORCE	139.900
IL TAGLIAERBE	159.900
MORTAL KOMBAT	159.900
PLAYER MANAGER	159.900
SUPER SWIV	139.900
WINTER OLYMPICS	159.900

ROBOCOP 3
MEGA DRIVE L. 129.900 / MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

KICK OFF
NES L. 49.900
SUPER NES
L. 99.900



FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE L. 139.900

BATTLETOADS
NES L. 49.900
GAME BOY L. 49.900

GAME BOY

BATTLE OF OLYMPUS	49.900
BATTLETOADS	49.900
LEMMINGS	49.900
MARBLE MADNESS	39.900
MC DONALDLAND	49.900
PAPER BOY	39.900
PAPER BOY 2	39.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE OF PERSIA	49.900
SNEAKY SNAKES	49.900
SUPER HUNCHBACK	49.900
SUPER KICK OFF	49.900
TURRICAN	49.900
IL TAGLIAERBE	79.900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MUHAMMED ALÌ BOXING	79.900

F 15 / NES L. 49.900

PARASOL STARS
NES L. 49.900 / GAME BOY L. 49.900

WINTER OLYMPICS
SUPER NES L. 159.900 / MEGA DRIVE L. 149.900
GAME GEAR L. 89.900

MORTAL KOMBAT
SUPER NES L. 159.900
GAME BOY L. 79.900
MASTER SYSTEM L. 99.900
MEGA DRIVE L. 139.900
GAME GEAR L. 109.900

THE SIMPSONS: BART VS. IN THE WORLD
MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

TERMINATOR 2
THE JUDGEMENT DAY
MEGA DRIVE L. 129.900
MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE !

SEGA

MASTER SYSTEM

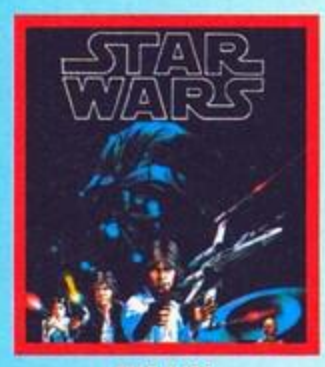
BACK TO THE FUTURE 3	49.900
KRUSTY FUN HOUSE	49.900
NEW ZEALAND STORY	49.900
POPULOUS	49.900
ADDAMS FAMILY	99.900
ROBOCOD	99.900
ROBOCOP 3	99.900
BART VS THE WORLD	99.900
MORTAL KOMBAT	99.900
SPIDERMAN 2	99.900
STAR WARS	99.900
TERMINATOR 2	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900

SEGA GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	89.900
BART VS THE WORLD	89.900
FORMULA 1	89.900
MORTAL KOMBAT	109.900
ROBOCOD	89.900
ROBOCOP 3	89.900
STAR WARS	89.900
STRIDER RETURNS	89.900
TERMINATOR 2	89.900
WINTER OLYMPICS	89.900

SEGA MEGA DRIVE

UNIVERSAL SOLDIER	89.900
GEORGE FOREMAN KO BOXING	89.900
BART'S NIGHTMARE	89.900
SPIDERMAN	119.900
WARSPEED	119.900
ADDAMS FAMILY	129.900
BUBSY	139.900
DOUBLE DRAGON 3	129.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900
FORMULA 1	139.900
JUNGLE STRIKE	139.900
MORTAL KOMBAT	139.900
ROBOCOP 3	129.900
TERMINATOR 2	129.900
TERMINATOR 2: THE MOVIE	tel.
WINTER OLYMPICS	149.900



STAR WARS
MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

ROBOCOP 2 / NES L. 49.900

MUHAMMED ALI' BOXING
GAME BOY L. 79.900

BACK TO THE FUTURE 3
MASTER SYSTEM
L. 49.900

ACCESSORI PER NINTENDO

CONTROL PAD PER SNES	49.900
CYBERPAD PER SNES	79.900
LUCE GB	34.900
LENTE INGRANDIMENTO	24.900
ALTOPARLANTE STEREO	24.900
PRESA PER AUTO	29.900
PORTA GB DA CINTURA	24.900
VALIGETTA PER GB E GIOCHI	19.900
LUCE + LENTE	39.900

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5.000
CON CORRIERE L. 15.000

VASTO ASSORTIMENTO CD MUSICALI VIDEOCASSETTE CD 32 E CD ROM PC

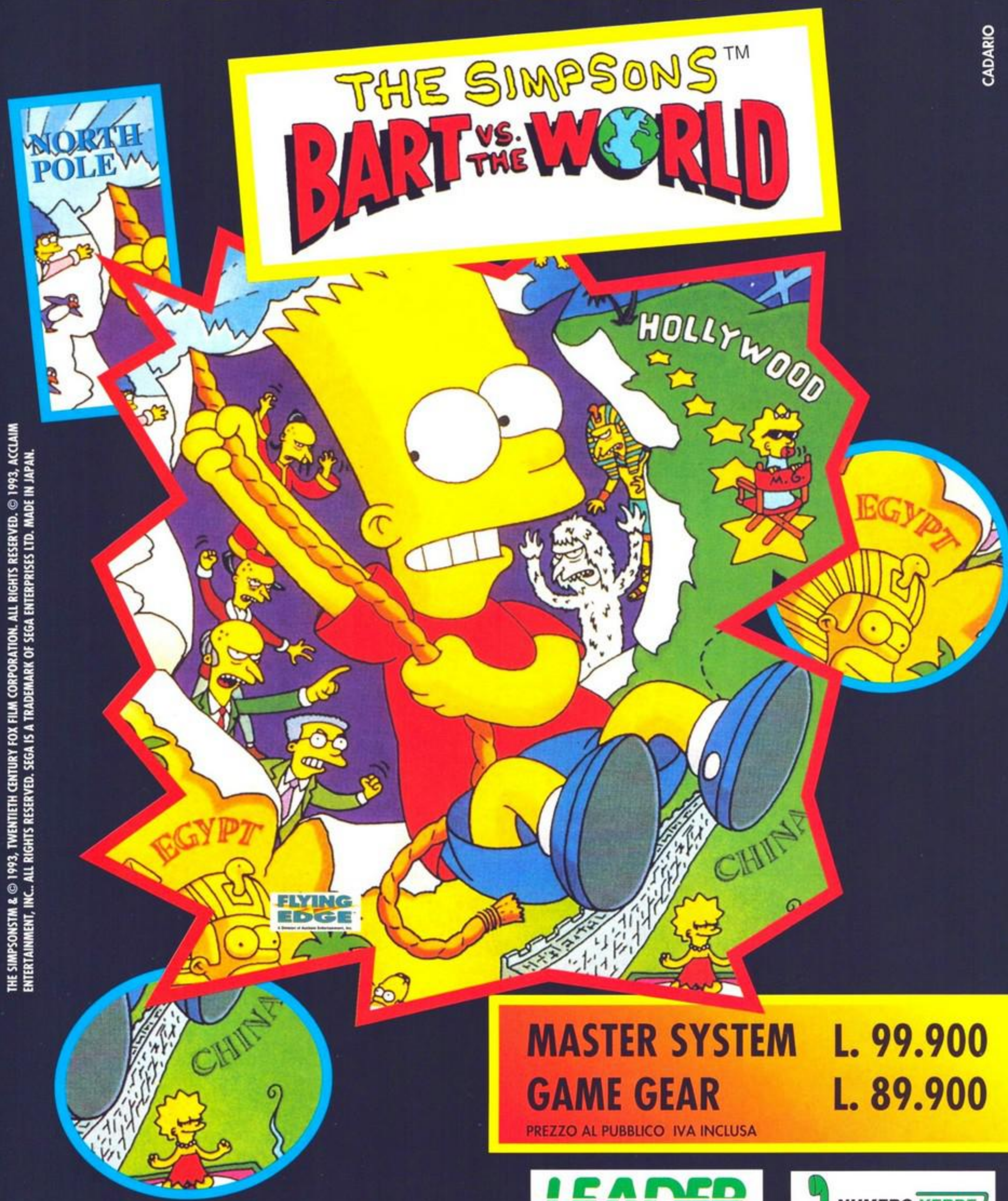
PER ORDINI E INFORMAZIONI: **TELEFONA ALLO 0332/870222 OPPURE INVIA IL TUO FAX ALLO 0332/870782**

FUN CLUB srl - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA

INSIEME AL MITICO BART, UNA FANTASTICA CACCIA AL TESORO

IN GIRO PER IL MONDO!

CADARIO



THE SIMPSONSTM & © 1993, TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993, ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. MADE IN JAPAN.

MASTER SYSTEM L. 99.900
GAME GEAR L. 89.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

WINTER OLYMPICS

A. POLI

Vivi le emozioni "sottozero" delle
Olimpiadi Invernali '94:

10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

Super Nintendo
Mega Drive
Master System
Game Gear
Amiga
Pc
CD Rom

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."